Teljes játék a CD-n › DVD 7 CD-nyi tartalommal

PC GURU

informatikai magazin 2003/12

2 CD + 1 DVD!

magyar nyelvű teljes játék a CD-n!

TELJES JÁTÉK › ETHERLORDS

DVD tartalom:

C.I.A.2 - Discovery film

MoH: PACIFIC ASSAULT VIDEÓ

Magyar nyelvű GORKY ZERO demó

12 DEMÓ › 21 ROVAT › ÍGY KÉSZÜLT A XIII

› ISMERTETŐK

A KIRÁLY VISSZATÉR

NFS UNDERGROUND

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

CALL OF DUTY › XIII › WORMS 3D

› BEMUTATÓK

PRINCE OF PERSIA

VAMPIRE: BLOODLINES

PAINKILLER › BLACK & WHITE 2 NAPLÓ

101 oldal

kvízjáték

* nyerj ozaki va! hangfalat és 6 csatornás fejhallgatót!

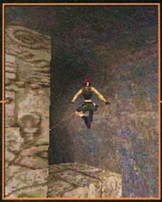
A PC GURU jelen számához három ingyenes lemezmelléklet tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

SILENT HILL 3 VÉGIGJÁTSZÁS

Ára: 1796 Ft - Előfizetéssel: 1271 Ft

9 771217 638003 03012

TOMB RAIDER
Starring Lara Croft



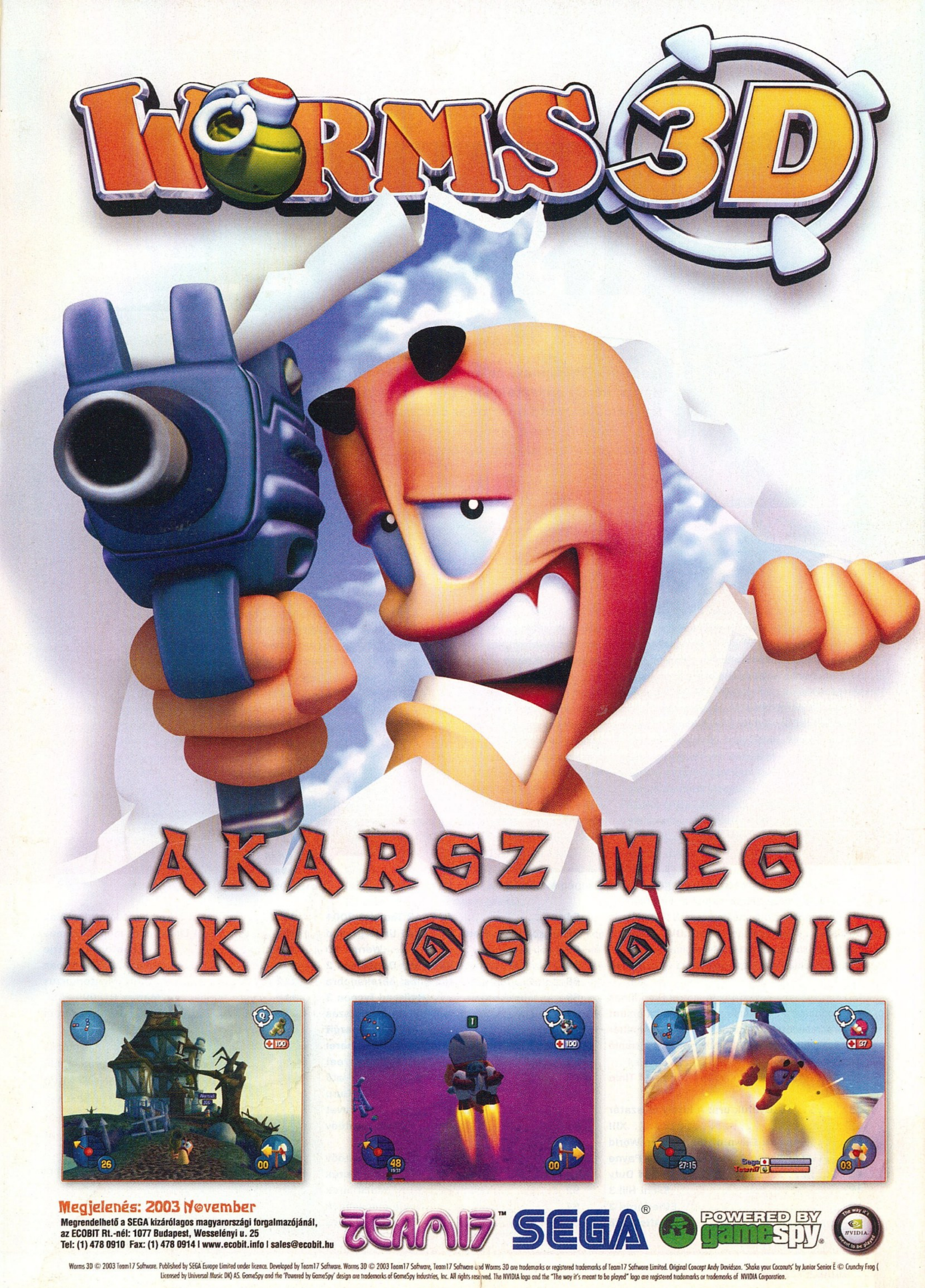
N-GAGE ARENA

A Tomb Raider™ az N-Gage™ játékgépen! Csatlakozz Lara Crofthoz az új, 3D-s kalandjátékban! Éld át az online mobiljátékok forradalmát az N-Gage™ Arénában!
Online jellemzők: Árnyjáték • Tippek és trükkök • Játék-kiegészítők • Végigjátszás • Játékmenet rögzítési lehetőség • n-gage.com

N·GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel

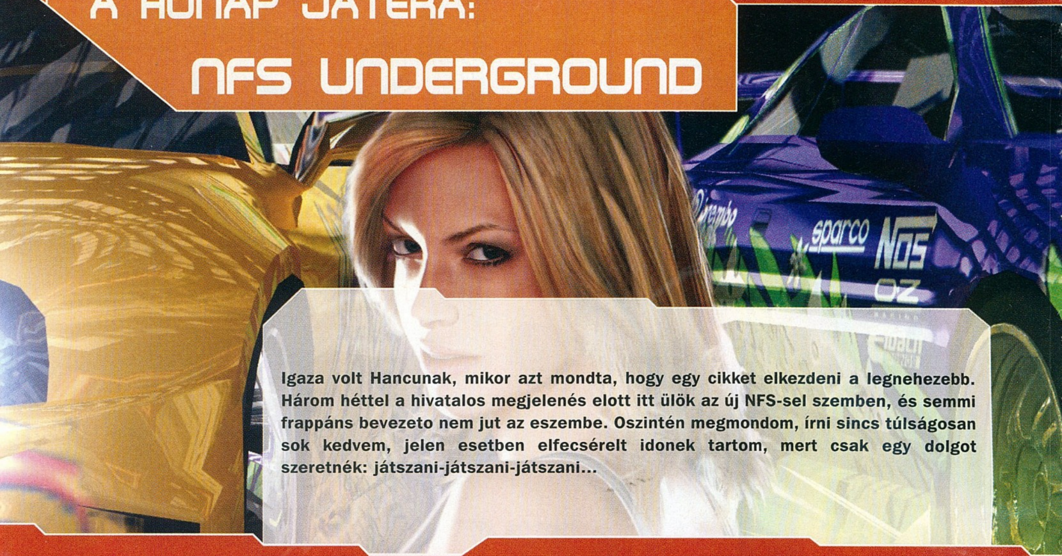
eidos core design idea works3d

Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Tomb Raider és a Lara Croft a Core Design Limited védjegye. Az Eidos és az Edios logo az Eidos Group of Companies védjegye. Egyéb említett termék- és cégelnevezések tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Minden jog fenntartva.


WORMS 3D
AKARSZ MÉG KUKACOSKODNI?
Megjelenés: 2003 November
Megrendelhető a SEGA kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,
az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
TEAM17™
SEGA®
POWERED BY gamespy®
The way it's meant to be played
NVIDIA
Worms 3D © 2003 Team17 Software. Published by SEGA Europe Limited under licence. Developed by Team17 Software. Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software and Worms 3D are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. 'Shake your Coconuts' by Junior Senior E © Crunchy Frog (Licensed by Universal Music DK) AS. GameSpy and the 'Powered by GameSpy' design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

A HÓNAP JÁTÉKA:

NFS UNDERGROUND



Igaza volt Hancunak, mikor azt mondta, hogy egy cikket elkezdeni a legnehezebb. Három héttel a hivatalos megjelenés elott itt ülök az új NFS-sel szemben, és semmi frappáns bevezeto nem jut az eszembe. Oszintén megmondom, írni sincs túlságosan sok kedvem, jelen esetben elfecsérelt idonek tartom, mert csak egy dolgot szeretnék: játszani-játszani-játszani...

Sziasztok!

Mire ezek a sorok a kezetekbe kerülnek, már majdnem belépünk az év utolsó hónapjába, rögtön jön a Mikulás, no meg persze elkezdődik az ajándékok beszerzése is. A kiadók ebben az évben eléggé kitettek magukért, ami az év végi felhozatalt érinti, a szerkesztőnek igen nehéz dolga van, ha ilyenkor válogatni szeretne a jobbnál-jobb játékok között. Úgy gondoljuk, hogy maximálisan sikerült ütős tartalmat összeállítani a mostani számra, de erről ti is meggyőződhettek, ha a tartalomjegyzéket átbogarásszátok.

Hasonlóképpen megnyerő a DVD tartalma, hiszen folytatjuk Discovery filmsorozatunkat, ezúttal a múltkori részben elkezdett C.I.A. film trilógia második darabja kerül a színetek elé, hasonlóképpen kiváló tartalommal és minőségben. Persze a DVD egyéb részei is megérdemlik az elismerést, hiszen akad itt exkluzív videótól kezdve, a látványos demókig minden. Az i-re a pontot pedig egyértelműen a teljes játékunk teszi fel, hiszen az Etherlords igencsak ínycsiklandozó falat minden játékosnak, melyet ráadásul 2 CD-n és teljesen magyar nyelven tálalunk elétek.

PC GURU Team

5 . . . . Etherlords
6 . . . . DVD Tartalom
8 . . . . Hírek
16 . . . . Vampire: Bloodlines
20 . . . . Lock On: Modern Air Combat
22 . . . . Painkiller
24 . . . . Black & White fejlesztői napló
26 . . . . Prince of Persia: The Sands of Time
28 . . . . Gyűrűk ura: A király visszatér
32 XIII
35 . . . . Empires: Dawn of the Modern World
38 . . . . Max Payne 2: The Fall of Max Payne
42 . . . . Call of Duty
46 . . . . Silent Hill 3
48 . . . . Etherlords 2
52 . . . . UFO Aftermath
54 . . . . NASCAR Thunder 2004
56 . . . . Need for Speed Underground
60 . . . . Worms 3D
62 . . . . Hidden and Dangerous 2
66 . . . . The Sims: Abrakadabra
68 . . . . Railroad Tycoon 3
72 . . . . Silent Hill 3 végigjátszás
76 . . . . Így készült
78 . . . . A világ legbefolyásosabb emberei
80 . . . . Killing Spree!
82 . . . . Gondolatébresztő
84 . . . . NosztalGuru
85 . . . . Xbox rovat
86 . . . . Mentőöv
88 . . . . Hardver mentőöv
90 . . . . Hardver hírek
92 . . . . Mobil hírek
94 . . . . Nokia újdonságok
95 . . . . Phonegames
96 . . . . Komplett konfigurációk
102 . . . . A Linux, mint munkaállomás
104 . . . . Laptopok tesztje
110 . . . . Homok a gépezetben
112 . . . . Mesterkurzus
116 . . . . Matrox RT2000/2500
118 . . . . Hardver fórum
120 . . . . Levelezés
122 . . . . Külvilág - Programajánló
123 . . . . Külvilág - DVD
124 . . . . Külvilág - Mátrix Forradalmak
126 . . . . Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . Külvilág - Zene rovat
128 . . . . Következő szám tartalmából
130 . . . . Impresszum

A világokat behálózó bűbájnak se szeri, se száma, hol itt bukkan fel egy kobold homályba meredő szemekkel, hogy az Erő veled van fiam, hol egy gyűrű pusztító erejébe van bevésve a halandók sorsa, így tehát nem kell csodálkozni, ha az orosz Nival az Ether-ben (éter) találta meg az Univerzum építőkövét. Ez a csodálatos mana négy forrásból táplálkozik, és szűnni nem akaró csobogásukat egy-egy lord lovagolja meg, ám aki mindet uralná, az a vegytiszta fehér "anyaghoz" jutna, amely az alapelemek (Ether of Chaos, Ether of Motion, Ether of Vitality, Ether of Synthesis) egyesülése után a legnagyobb hatalom birtokosává, a Fehér Lorddá emelné a kiválasztottat. Ezzel a nem mindennapi hókuszpókusszal indul minden idők egyik legjobb kártyás rendszerre épülő, körökre osztott harcrendszerű stratégiája...

Itt éter, halnod kell... Hol remélhetőleg mások sírjai domborulnak, azaz a föld mely kijelöltetett, gyönyörű vidék, mai szemmel nézve is a legcsodálatosabb fantasy világ, teljesen 3D-s, méltó az éteri jelzőhöz; az Etherlords lényegét két olyan klasszikusból gyúrták, mint a Heroes of Might & Magic és a Magic The Gathering. Előbbié az érdem, hogy hőseink valának, kik kóborolnak a vidéken, új étercsatornákat nyitnak, varázslatokat vésnek a könyveikbe, mágikus rúnákat gyűjtenek; utóbbitól pedig a harcrendszert örökölte.

Az Ether mindenhatósága mellett további hét nyersanyag, ritka ásványok és növények gyűjtésére köteleznek az égiek, hogy a csatákban a rontás földi javakkal körítve-támogatva hulljon az ádáz ellen nyakába. A vár pedig, mely szállása, és hátországa a kalandoroknak, nem fészke lényeinknek, hisz ilyenek a valóságban nem léteznek, csupán a küzdelem hevében hívjuk majd életre őket, és utána dobozolva visszakerülnek az éter nagy és örök áramlásába. A fény és sötétség harcában a diplomácia is szerepet kap, ugyanis a négy "fajból" induláskor egyet-egyet választhatunk, de később közelebbről is megismerhetjük testvérpárjukat (Chaots-Synthets és Vitals-Kinets).

There can be only one... A központi térkép nem oly nagy, hogy sokáig elférjen két ellenlábas kolónia, és a végső cél motivációja is nagyobb, mint a békés döntetlen valószínűsége, így hát a csatákban fog kicsúcsosodni tevékenységünk. A két varázsló küzdelme a Heroes módszertanát kopírozza vizuálisan, azaz a hőseinket sebezni közvetlenül nem lehet, csupán lényeiken keresztül hadakoznak. Amíg fűbe nem harap a főkolompos, felváltva támadnak/védekeznek a két fél egységei, a ráhatásoknál pedig az Etherlords a kártyás rendszert követi. Minden hős születésekor rendelkezik egy paklival, a kalandozás értelme tehát, hogy új lapokat és a kártyák aktivizálásához szükséges matériákat begyűjtsük. Megidézni lényeinket, gyengíteni az ellenfélét, tápolni sajátjainkat csak a meglévő lapokból tudjuk. Az előhívott katonák stílszerűen viselik az alapanyag jegyét: a Káoszból orkok, goblinok, a Vitalitásból elementálok, sárkányok, a Kinetikusoktól gépekbe ágyazott dinók, míg a Szintézisből csúszó-mászók, növények kelnek életre.

Reggelig lehetne mesélni az Ether-készlet felhasználásáról, a lények egyedi speciális tulajdonságairól (First Strike, Berserk, stb.), a főhősök szintlépésekor választható képzettségeiről, és akkor még mindig csak az alapoknál tartanánk, de minden jónak vége szakad egyszer, akár csak ennek az oldalnak.

Zárásként, had fűzzem eddigi szavaimhoz, hogy tökéletes fegyvert adtunk a kezetekbe a hideg téli napokra, hogy legyőzzétek az Unalom-szörnyetegeket.

Tika

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

DVD MELLÉKLET

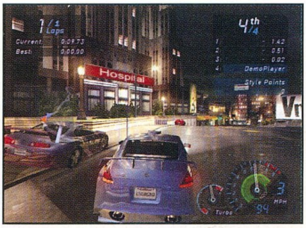
A közelgő karácsonyi ajándékozást szem előtt tartva ebben a hónapban olyan DVD-melléklettel igyekeztünk kedveskedni nektek, amelyet méltán nevezhetnénk rövid történelmünk legjobbikának. Rengeteg érdekességet sikerült ráégetni lemezünkre, melyek közül elsősorban a magyar felirattal ellátott „Így készült a XIII", és a Medal of Honor: Pacific Assault technológiai bemutatójára szeretnénk felhívni figyelmeteket. Ezen felül kedvcsináló gyanánt készítettünk két videót a Call of Duty és a Max Payne 2 című játékokból, feltettünk 12 játékdemót, 8 filmelőzetes, rengeteg javítást, és még jó néhány hasznos programot.

JÁTÉKDEMÓK

■ Age of Mythology: Titans
Az Ensemble Studios és a Microsoft közös játéka elkészült kiegészítő lemezének megjelenése után sokan reménykedtek egy játszható demo kiadásában is. Nos, jó hírünk van! A demó megérkezett, minket pedig hatalmas mérete sem akadályozott meg abban, hogy azt megosszuk veletek. A 327 megabájtra hízott próbaverzióban az eredeti kampány első két pályáját, ráadásként pedig egy skirmish pályát próbálhatunk ki. Legutóbbi számunkban tett kiemelkedő értékelésünket csak megerősíteni tudjuk, ez a játék még mindig a legjobb stratégiák közt szerepel. Győződjetek meg róla Ti is!

■ Need for Speed: Underground
A sorozatos késések miatt legutóbbi számunk DVD-mellékletének elkészítésekor is le kellett mondanunk arról, hogy megosszuk veletek ezt a fantasztikus demót, de most végre időben megérkezett. És hogy milyen lett? Pontosan olyan, mint amilyennek vártuk: döbbenetes (lásd értékelésünket az 56. oldalon). Páratlan grafikája a mindent felülmúló zenei aláfestéssel együtt egy olyan autós játékot eredményezett, amelyhez foghatót még nem láttunk. A közel 200 megás demóban két játékmód várja az autóversenyzés kedvelőit, ahol gyorsulási és hagyományos körpályán tehetjük próbára reflexeinket. Sajnos a teljes változatban megtalálható autó-tuningolási rész kimaradt a demóból.

■ Beyond Good & Evil
Michel Ancel, a Rayman 3 alkotójának legújabb fejlesztése hamarosan ott fog csücsülni a számítógépes boltok polcain. Mielőtt viszont a vásárlás mellett döntünk, a mellékletünkön található demónak köszönhetően rövid ízelítőt kaphatunk ebből a fergeteges alkotásból, amelyhez túl sok hozzáfűzni valónk már nem is nagyon van. Tisztán látszik, hogy a szakértelem most is meghozta gyümölcsét. A program csodálatos grafikája, felülmúlhatatlan hangulata, és nem utolsó sorban kiváló zenéje 90 százalék feletti értékelést kapott. A Beyond Good & Evil újabb csodálatos gyöngyszem a platform ügyességi játékok közt, amiről most Ti is megbizonyosodhattok.



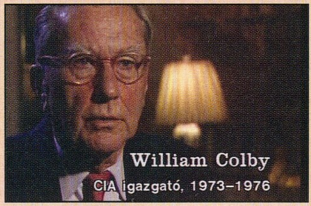
TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK

Agon - *magyar felirattal!* ■ **Call of Duty - Dawnville** ■ **Cold Zero: The Last Stand** ■ **FIFA Football 2004** ■ **Gorky Zero: Beyond** ■ **Honor** - *Magyar nyelvű változat* ■ **HALO: Combat Evolved** ■ **Rail Runner** ■ **Railroad Tycoon 3** ■ **UFO: Aftermath**

A DISCOVERY CHANNEL BEMUTATJA: C.I.A. – A TITKOS HADSEREG! / 2. RÉSZ - ÁRULÓK

(56 PERCES ISMERETTERJESZTŐ FILM A DVD-N!)

„A nemzetközi kémszolgálatok egyik leghírhedtebb szervezete az amerikai CIA. Vezetői most először jelennek meg a nyilvánosság előtt, betekintést engedve a "Cég" tevékenységébe. Ebből a rendkívül izgalmas, hiteles felvételeket tartalmazó filmből megismerhetjük a szervezet történetét, szerepét a kábítószer kereskedelemben és számos pusztító polgárháború kirobbanásában. A hidegháború befejeződésével a CIA most a nemzetközi terrorizmus ellen harcol, miközben saját fennmaradásáért is meg kell küzdenie..."



ANIMÁCIÓK

Ha rendelkeztek asztali DVD-lejátszóval, feltétlenül próbáljátok ki lemezünk abban is. Ugyanis ebben a hónapban két érdekes, magyar felirattal ellátott animációt, és két videotesztet találhattok lemezünkön.

- **Így készül a XIII (DVD Video)**
- **MoH: Pacific Assault bemutató (DVD Videó)**
- **Call of Duty videoteszt (DVD Videó)**
- **Max Payne 2 videotesz (DVD Videó)**
- **Broken Sword 3**
- **Chicago 1930**
- **Driver 3**
- **Forgotten World**
- **Leisure Suit Larry: Magma Cum Laude**
- **Lords of Everquest**
- **Lord of the Rings: War of the Ring**
- **Painkiller**
- **Sabotage 1943**
- **Shade**
- **The Sims 2**
- **Spellforce**
- **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
- **Unreal Tournament 2004**
- **Tribes Vengeance (6db)**

JAVÍTÁSOK

Mi másról is szólhat ez a hónap ebben a témában, mint a Diablo II 1.10-es patch-ről? Közel két évet kellett rá várni, és ha nem ígérgették volna annyira, sokan le is mondtak volna róla.

De most végre itt van, tengernyi újítást hoz a játékba, aminek magyar nyelvű listáját elolvashatjátok a Diablo II rovatunkban.

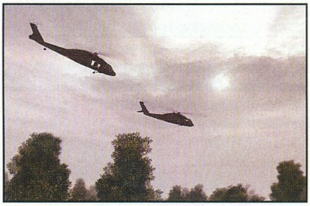
- **Age of Mythology v1.07**
- **Battlefield 1942 v1.50**
- **Chrome v1.1.1.0 Magyar változathoz**
- **Diablo II v1.10**
- **Diablo II Lord of Destruction v1.10**
- **Ghost Master v1.0.20.0**
- **Judge Dredd vs. Judge Death v1.01**
- **Max Payne 2 v1.01**
- **Nascar Racing 2003 v1.2.0.1**

ÁLLANDÓ ROVATAINK

A hónap legérdekesebb témája:

Battlefield 1942

A online multiplayer játékok piacából egyre nagyobb falatot követelő Battlefield 1942 roppant népszerű a magyar játékosok közt is. Ezért pár hónapja folyamatosan igyekszünk egy egyre színvonalasabb rovattal kedveskedni azon virtuális katonák számára, akik kedvelik ezt a fantasztikus játékot. Rovatunkba ezúttal a helikopter-vezetés rejtelmeibe vezetjük be a kezdő pilótákat, amit a nemrég megjelent Desert Combat 0.5-ös verziója tökéletesen időszerűvé tesz.



További rovataink:

Action! ■ Autószimulátorok ■ C++ ■ Generals (új!) ■ Diablo 2 ■ Foci ■ GTA ■ Időgép ■ Klasszikusok ■ Linux ■ Mafia ■ Medal of Honor ■ Magyarítások ■ Old Hardware ■ Quake 3 Arena ■ Repülőgép-szimulátorok ■ Star Wars ■ Szerepjátékok (új!) ■ Unreal Tournament ■ Warcraft III

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNYÜNK)

E havi újdonság: ACDSee 6.0

A képek nézegetése mindig is komoly kihívást jelentett régebbi operációs rendszereinken. Pár évvel ezelőtt a legkülönfélébb képnézegető programokra volt szükség, ha meg akartunk tekinteni a megannyi formátumban létező képek közül valamit. Idővel persze megjelent a Windows XP, amely már tartalmazta az alapvető képnézegetés lehetőségét, és emiatt ezek a szoftverek egyszerű funkciói hamar kiegészültek a legkülönfélébb lehetőségekkel. Ilyen öreg motoros az ACDSee nevű program is, melynek legújabb változatában már nem csupán nézegethetjük, de ha úgy adódik, bármikor átméretezhetünk, átalakíthatjuk, vagy Photo CD-re írhatjuk kedvenc képeinket.

További programok:

Adobe Acrobat Reader 6.0 (EN) ■ DivX 5.1 ■ Xvid codec ■ MediaPlayer 9 (WinXP/Win98) ■ Norton Antivirus frissítés (2003.11.05) ■ BitDefender Antivirus Free ■ Winamp 2.91 és 3.0 verziók ■ Nero 6.0.0.1.9 ■ DirectX 9.0b ■ Friss videókártya-driverek (NVidia 52.16 és Ati Catalyst 3.9) ■ Total Commander 5.51 ■ Internet Explorer 6.0 (HUN) ■ Getrigh 5.0.2 (HUN) ■ PowerToysXP ■ SnagIt 7.0.1 ■ WinRar 3.20 (HUN) ■ TuneUp Utilities 2003

SHAREWARE JÁTÉKOK

Alien Sky:

Repülj egyenest az idegen hordák közé, és irtsd, akit csak érsz! Ezzel a rövid történetével biztosan nem fog levenni senkit a lábáról ez a lövöldözős játék, de feltehetően nem is ez célja. Az Alien Sky című agypihentető alkotás grafikájával és játékmenetével azonnal belopta magát a szerkesztő szívébe, ezért elnyerte a megtisztelő hónap legjobbja címet. Ha már belefásultatok az unalomig ismételgetett stratégiákba vagy FPS-ekbe, akkor feltétlen essetek neki a játék telepítésének.

- **1939: Battlefleet**
- **Chomp Chomp Safari**
- **Magic Snake**
- **Pax Solaris**
- **Pirate Isles**
- **Pocket Tanks**
- **Smugglers 2**

BLOODRAYNE 2

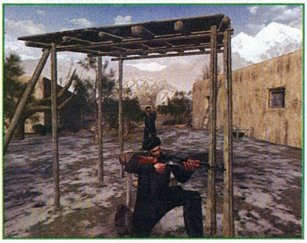
Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. október
Honlap: www.bloodrayne2.com

Mi kell a sikerhez? Hent, hent és hent – tudjuk a Soldier of Fortune óta, a Terminal Reality pedig nem is nagyon óhajt eltérni a jól bevált recepttől – noha közel nem aratott akkora sikert böllérjátéka, a Bloodrayne mint a SoF. A folytatásban ennek megfelelően még több akrobatikus mozgássor (vízszintes és függőleges rúdhasználat), brutálisabb penge- és fegyverhasználat kap helyet, sőt, vámpírnőnk repertoárja az "etetést" illetően is bővül egy-két mozdulattal. Dicséretes továbbá, hogy auralátási képességünket is gyakran kell majd használnunk, feltehetőleg a többi vámpírt kell majd kiszúrnunk a nagyvárosi tömegből, merthogy a Bloodrayne 2 hatvan évvel az előd után, modern környezetben játszódik. Főhősnőnk ekkor két veszedelmes frakcióval találja szembe magát, Kagan Követőivel (Kagan náci kollaboráns volt, mellesleg Bloodrayne apja), akik továbbra is a vámpírok egyeduralmát kívánják létrehozni, és az ún. Halotti Lepelért sóvárgó vámpírokkal, akik ezzel akár napfényben is sétálgathatnak, jobban mondva mészárolhatnak kedvükre.

HUMA WAR

Fejlesztő: Kuma Reality Games
Kiadó: Kuma Reality Games
Megjelenés: 2004 eleje
Honlap: Még nincs

Unod már a múlt ködébe vesző II. világháborúra épülő játékokat? Itt és most akarsz harcolni? Akkor a Kuma War a Te játékod lesz, tekintve, hogy az elmúlt évek hadi eseményeit dolgozza fel egy vérbeli taktikai First Person Shooter formájában: port nyelhetünk az I. Öböl-háborúban, vég nélkül hajszolhatjuk Osama bin Ladent, jobb híján üldözhetjük a tálibokat Afganisztánban, vagy végleg elűzhetjük Huszszeint Irakból. Már ebből is látszik, mennyire komolyan gondolják az aktuális hadi állapotok bemutatását, pedig azt még meg sem említettem, hogy az eligazítások megszerkesztésére, illetve elregélésére veteránok egész hadát szerződtették...



DIABLO 2 V1.10 PATCH

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.diablo2.com/filler.php?name=patch

Nem tudom, így három évvel a megjelenése után érdekel-e még valakit, de a Blizzard közkinccsé tette a Diablo 2 v1.10-es patch-ét. Blizzard lévén ez persze nem a szokásos toldozgatás-foltozgatás, a patch ugyanis új karaktereket, szörnyeket, questeket, képzettségeket, fegyvereket, tárgyakat és egyéb felszerelést tartalmaz, kiegészítve az új csalásmegelőző rendszerrel. Az összvissz 5,5 MB-ot kóstáló csomag egyelőre csak az auto-update-tel érhető el, de hamarosan megjelenik az önállóan letölthető verzió is.

SIKEREK UTÁN: REPUBLIC THE REVOLUTION

Az év egyik nagy port felvert játéka, a sokak által imádott, mások által viszont utált Republic volt – a játékkal kapcsolatos kérdéseinkre most maga Demis Hassabis válaszol.

- Visszetekintve a Republicra, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játék fejlesztését?

- A személyes kedvencem az AI, mely úgy gondolom nagyon erősre sikerült, változatos és igen dörzsölt taktikákat vonultat fel a játékos ellen. Hiányosságot a 3D-s világ kihasználtságában érzek, jobban kellett volna ügyelnünk arra, hogy ne legyen ennyire térkép-központú a játék. És persze a multiplayer, hiszen a játék szinte kiabál a többszemélyes játékmódok után, mindenki egy-egy frakciót vezethetne és intrikázhatna a többiek ellen, esetleg az egyik játékos alakíthatná magát az elnököt... Szóval a multiplayerben rengeteg potenciál lenne, ha újrakezdeném a játék fejlesztését, biztosan megpróbálnám megoldani, hogy ez is benne legyen a játékban. Az viszont jó kérdés, hogy multival együtt mennyi idő alatt készülne el... (nevet)

- Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

- Alábecsültük azt az időt és munkamennyiséget, amely egy ilyen szinten bonyolult és úttörő játék, illetve a játékot kiszolgáló technológiák megalkotásához szükséges. Ehhez vegyük hozzá, hogy szintén alábecsültük az Elixir Studios, mint cég beindításához és működtetéséhez szükséges energiát is, máris körvonalazódik, hogy miért is tartott ennyi ideig a játék fejlesztése...

- Mi lesz a következő játékotok?

- Egy újabb egyedi stratégia-életszimuláció keverék játékon dolgozunk a hatvanas évek kémfilmjeinek (James Bond, Austin Powers és a többiek) stílusában, egy kis Dungeon Keeper-ös csavarral: a játékos nem a jó ügyért küzdő hősies ügynököket, hanem a világ elpusztítására törő szupergonoszt irányítja. A játék fogadtatása az idei E3-on minden várakozásunkat felülmúlta! A fejlesztés jól halad, a játék a legjobb úton van afelé, hogy jövő ősszel megjelenjen.

RICHARD BURNS RALLY

Fejlesztő: Warthog
Kiadó: SCi
Megjelenés: 2004. március 26.
Honlap: www.richardburnsrally.com

A svéd fejlesztőcsapat előző és eddigi egyetlen autóversenyes játéka, a Rally Championship Xtreme nem aratott osztatlan sikert, de ezúttal nagyon fogadkoznak, hogy a hibákat nem követik el még egyszer, sőt, feljebb lépnek egy kategóriával, és egy igazi szimulátorral szeretnének nekünk kedveskedni. A névválasztás ebből a szempontból telitalálat, hiszen Richard Burns jelenleg a legsikeresebb angol versenyző: 2001 világbajnoka, és idén is sokáig vezette a pontversenyt, de az utolsó futam előtt kórházba került, és orvosai megtiltották neki, hogy részt vegyen a szezonzáró Brit-rallyn. Kezdésként beülhetünk az iskolapadba (a helyszín Észak-Wales, a Forest Experience Rally School), és Burns, illetve navigátora, Robert Reid segítségével megismerkedhetünk azokkal a vezetési tudnivalókkal, amelyek a karrierünk során szükségesek lesznek a minél jobb eredmény eléréséhez. A több játékidő érdekében egyéb opciók is a rendelkezésünkre állnak majd, mint pl. a Richard Burns Challenge, ahol a névadóval mérkőzhetünk meg, vagy a „hot-seat" mód, amikor is négy játékos élvezheti a multiplayeres játék örömeit. Az autók viselkedése az aprólékos fizikai modellezésnek köszönhetően mindenben a valóságot fogják tükrözni, az országonként eltérő pályaviszonyok és időjárási tényezők hatással lesznek a vezethetőségre, a tapadásra, a sérülésekre (interaktív szervizparkban javíthatjuk majd a járgányunkat), ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Az egyéb hangulati elemekre is odafigyelnek, tehát a nézők éljenezni és tapsolni fognak, de a szakaszokon akár kóbor állatokkal is összeszehozhat minket a balsorsunk. A szezon Nevadában (USA) kezdődik, ahol a Grand Canyonban lesznek kialakítva a gyorsasági szakaszok. Ezután Finnország következik a maga félelmetes ugratóival, majd Anglia a helyszín Gateshead környékén. Ausztrália a canberrai vidékével képviselteti magát, ezután Franciaországba látogathatunk az Alpokba, végül az évet Japánban (Hakkaido) zárhatjuk. Néhány szakasz különlegessége, hogy az eredetiekkel fognak megegyezni! Az autók listájára sem lehet panasz, a WRC közül modellezésre kerül a Peugeot 206, a Mitsubishi Evo VII, a Hyundai Accent, a Citroen Xsara T4, a Toyota Corolla és a Subaru Impreza 2003. A többi márka bejelentésére még várnunk kell, ahogy magára a játékra is, de ha a fentiek tényleg megvalósulnak, hosszú idő után igazi rally különlegesség kerül a kezünkbe.

PAPARAZZI!

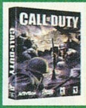
A havi lesifotópárunk a Dreamcatcher Games Halloween-napi PC-építő bajnokságának győzteseit ábrázolja. A Painkiller tesztercsapata stílusosan egy tökből faragott számítógépházat, amelyben egy 1.6 GHz-es Athlonból, 192 Mb RAM-ból, egy 14 gigás Maxtor winchesterből, és egy ősrégi ATI Xpert videokártyából álló konfigurációt sikerült életre kelteni. Arról már nem szól a fáma, hogy az elégtelen hűtés miatt mikor lett sütőtök a gépházból...

RÖVIDEN

A Vivendi játékrészlegének eladása kezd tragikomédiába fúlni. Vagy másfél éve keres vevőt a francia médiabirodalom a többek között a Sierrát és a Blizzardot magába foglaló divíziójára, és most végre jelentkezett egy kilétét titokban tartó vevőjelölt, 900 millió dollár készpénzzel. Erre a Vivendi: bocs, meggondoltuk magunkat, a játékrészleg nem eladó. Ki érti ezeket...?

Az ATI igen kényelmetlenül érzi magát a beígért Half-Life 2-jükre váró Radeon 9800XT-vásárlók szemrehányó pillantásainak kereszttüzében. A csúcskártya vásárlóinak a játék csúszása miatt engesztelésként ingyenesen letölthetővé teszik a Valve Premier Pack névre hallgató kis csomagot, mely a Half-Life 1-et, a Counter-Strike-ot, az Opposing Force-ot és a Team Fortress Classic-ot tartalmazza.

Diadalmasan robog tovább az Electronic Arts úthengere! A cég legutóbbi pénzügyi jelentésében szédületes számok szerepelnek: a legutóbbi negyedéves bevételük 530 millió dollár volt, ebből 77 millió tiszta nyereség. A cég reményei szerint a karácsonyi piacon sikerül a másfél, míg az egész évet tekintve a három milliárd dolláros bevételt elérniük – természetesen mindkettő világrekord lenne a játékkiadók történelmében. Ha már a sokszámjegyű összegeknél tartunk, íme némi pénzügyi jelentés a Sony és a Microsoft háza tájáról is: a japánok az elmúlt negyedévben 16,4 milliárdos forgalmukból 300 milliós profitot tettek zsebre, míg Bill Gates alattvalói 8,2 milliárdos forgalmat és 2,6 milliárdos nyereséget lapátoltak össze.



A Call of Duty megjelenésének napján a játékot kiadó Activision felvásárolta az azt fejlesztő Infinity Ward stúdiót. Mivel a csapat nem arról híres, hogy különösebben lojális lenne a kiadójához (az EA-tól simán átigazoltak a Vivendihez, majd onnan a csapat nevét megváltoztatva átcsusszantak az Activision szárnyai alá), a brigád kulcsembereivel külön hosszútávú szerződéseket írtak.

Jez San, az Argonaut játékfejlesztő cég alapítója és tulajdonosa, a GameCube-os slágerjáték Starfox készítője felkerült a The Times toplistájára, mely Anglia legjobban fizetett üzletembereit és hírességeit rangsorolja. Jez 7,5 millió fontos évi fizetésével (2,8 milliárd forint) a lista 95. helyén áll, maga mögé utasítva többek között Westminster hercegét és Orlando "Legolas" Bloomot.

A JÓ...

Rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és "legcsúfabb" hírét szedjük csokorba...

A Blizzardból pár hónapja kivált fejlesztők végre megalapították saját cégüket. A nem kis sznobizmussal Flagship Studios névre (flagship = zászlóshajó) keresztelt új csapat egyelőre kilenc tagot számlál, és egy szupertitkos PC-s játékon dolgoznak, amelynek elsősorban a Diablo-sorozat rajongói fognak örülni (a cég weboldalán a mellékelt démonhölgy képe indíthat el különféle találgatásokat). Ennél többet egyelőre nem hajlandó elárulni Bill Roper és díszes társasága, és vélhetőleg a jövő évi E3-ig nincs is igazán esély hivatalos játékbejelentésre.

...A ROSSZ...

Ez a hónap sem múlt el játékipari gyászhírek nélkül. Első halottunk a londoni Computer Artworks, többek között a The Thing és az Evolva alkotói. A két, egyelőre kiadó nélkül álló, és egy Sony-megrendelésre készülő játékon dolgozó cég pénzügyi nehézségeire hivatkozva volt kénytelen lehúzni a rolót. Hasonló okok vezettek a volt Bullfrogosok által alapított, szintén brit Mucky Foot (Startopia, Urban Chaos, Blade 2) bezárásához – bár ők a jelenleg is zajló utolsó fejlesztésüket, a Bulletproof Monkot még valószínűleg befejezik. Végül az elméletileg már bezárt MicroProse-nál is most kapcsolták le véglegesen a villanyt. Az utolsó játékukon, a D&D Heroes-on dolgozó 35 fejlesztőt az Atari más stúdiói között szórták szét.

Lapzárta után érkezett!

Az Activisionnél minden különösebb indoklás nélkü, leállították az igencsak ígéretes szuperhősös FPS, a Trinity fejlesztését – az E3-on látottak alapján csak azt mondhatjuk, rettentően nagy kár érte...

...ÉS A CSÚF

A Sony feltalálta a pénzért megvásárolható játszható demót! A kisebb pénzügyi hullámvölgyben levő japánok (a cég közel 20000 dolgozójától válik meg az év végén) az eszelős várakozással övezett PS2-es autóverseny, a Gran Turismo 4 rajongóit célozzák meg a játék Prologue Edition néven forgalomba hozott demójával, amely pontosan egy hónappal előzi meg a teljes verzió premierjét. A játék öt pályát és 50 autót fog tartalmazni, ami kb. a tizede a teljes GT4 kínálatának, az ára pedig 3000 yen (kb. 5000 forint) lesz, ami a Japánban szokásos játékárak kábé fele. Nincs kétségünk afelől, hogy a várhatóan szuper játék fizetős demójáért is ölni fogják egymást a rajongók, de azért nem örülnénk, ha ebből gyakorlat lenne a jövőben...

CRAZY TAXI 3

Fejlesztő: SEGA
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2004. első negyedév
Honlap: www.sega.com

Közel másfél évvel az Xboxos megjelenés után sajnos még mindig csak arról tudunk beszámolni, hogy hamarosan mi is kézbe vehetjük az őrült utasvadászat harmadik részét, de abban esetben, ha a „kis" késés a program javára válik, akkor talán megbocsátjuk mindezt. A készítők három új várost ígérnek a rájuk jellemző útviszonyokkal (San Fransiscot észvesztően meredek utcái, New Yorkot felhőkarcolói és zsúfolt forgalma, míg Las Vegast természetesen valószerűtlen csillogása fogja jellemezni), valamint 12 városi hiéna, na meg autóik bőrébe bújhatunk, amelyek közül négy karakter teljesen új lesz. A KRESZ szabályait ezúttal bátran a sutba vághatjuk, az egyetlen szempont, hogy az utas időben a célállomásra érjen, majd szépen leperkálja a lovét, aztán indulhatunk új kuncsaftért. A pesti taxisok szisztémájával, miszerint jó hosszan megautókáztatjuk a vendéget, ezúttal nem érünk el eredményt, mert itt a gyorsaság, az útvonalak mindenáron való levágása a feladat. Az egyszerű fuvarozáson kívül un. mini feladatok teljesítésével is próbálkozhatunk, úgyhogy reméljük, valóban egy őrülten jó játékot kapunk majd, ami nélkülözi az elöd hiányosságait.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

A matrixfans.net rajongói oldal fórumán röppent fel a pletyka, miszerint a Shiny gőzerővel dolgozik az Enter the Matrix folytatásán, ami valószínűleg jövőre, a teljes filmtrilógia gyűjteményes DVD-s kiadásával együtt jelenik meg.

90 %

Azt beszélik, hogy a Namco műhelyében szuperbrutális játék készül a hírhedt képregény-rajzoló Todd McFarlaine, és az ultrapozőr rocker Marilyn Manson közreműködésével...

35%

Nem is igazán pletyka, inkább nemhivatalos információ (mivel a forrás maga Warren Spector), hogy megkezdődtek a tervezési munkák a Deus Ex harmadik részén.

95 %

Egyre több forrásból hallani a hírt arról, hogy titokban készül az Alien vs Predator 3 - a megjelenés állítólag a 2004-es AvP mozifilmmel együtt lesz esedékes.

60 %

50 Cent, a híres-hírhedt rapper egy interjúban elejtette, hogy felkérték egy videojátékban való közreműködésre, amire a legnagyobb örömmel mondott igent - Dr. Dre-vel, és Eminemmel együtt! Ha ehhez hozzátesszük, hogy Eminem az utóbbi hetekben többször is titkos tárgyalásokat folytatott a Rockstarral, akkor ki id fogja a GTA4 zenéit csinálni...?

40 %

Nagy a találgatás az Ensemble Studios következő játéka körül. A legvadabb pletyka szerint a három volt id-s fejlesztő, Sandy Petersen, Paul Jacquays és Graeme Devine vezetésével egy Age of Empires-környezetben játszódó first person shootert készít a csapat!

10%

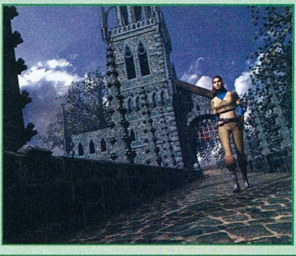
PS GURU az igényes PlayStation2 játékosok magazinja.
November 21-től az újságárusoknál!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

NEVEREND

Fejlesztő: Mayhem Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. tavasz
Honlap: www.mayhem.sk

Meglehetősen furcsa képződménybe vágta a fejszéjét a Mayhem Studios, hiszen az egyelőre kiadó nélkül vegetáló szerepjátékának főszereplője egy szárnyaszegett tündér, aki nem találva helyét a világban (az emberek kinézik szerencsétlent), beáll a tolvajok közé. Nem a legnemesebb közösségek egyike, de legalább van hova tartozni... Innentől kezdve boldog a mi kis tündérkénk, még egy szakmát is megtanul, ám azzal nem számol, hogy a zsiványok egymást is átverik (bizony, a főnöküket is), így pénz nélkül marad, no meg egy becsapott, mást hibáztatni nem tudó bandavezérrel is a nyomába ered.
Hm, ha a történet szokatlan, akkor a Neverend képi világa egyenesen merész, tekintve, hogy a táj maga előre renderelt, de az aktuális objektumok, karakterek mind-mind valós időben fognak pózolni (mindezt persze szépen egybemosva, a homogén grafikai elemek látszatát keltve). Ráadásul a terep bizonyos fokig alakítható lesz, ha korlátozottan is, de interaktívvá téve a "hátteret".



RC SQUAD LAND MACHINES

Fejlesztő: Into3D
Kiadó: Into3D
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.into3d.com/go_rcland.html

Jó ideje nem zümmögött már a maga sajátos hangján értékelhető távirányítós kocsiverseny PC-nken, hát itt van most egy az RC Squad Land Machines képében. A játékban hogy-hogy nem rádióirányítású modellekkel (túrakocsikkal, monster truckokkal, off road buggy-kkal, sőt, miniatűr légpárnás járművel) kell versenyeket megnyernünk, hogy a díjakkal járó pénzből tuningolhassuk kis kedvencünket. Persze nem csak az első helyért jár pénzösszeg, a Freestyle módban például különféle kunsztok bemutatásáért is ütheti zöldhasú a markunkat.

Egyébiránt jobb, ha tudjuk, hogy az RC Squad Land Machines csupán az Into3D fejlesztőinek előjátéka, hiszen e mellett párhuzamosan készül az RC Squad Air Craft és az RC Squad Water Craft, amelyek alaposan lelassíthatják az amúgy alfa státuszban leledző és ebből kifolyólag megjelenési időponttal sem rendelkező program fejlesztését.

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Fejlesztő: RotoBee
Kiadó: KOCH Media
Megjelenés: 2004. február
Honlap: Még nincs

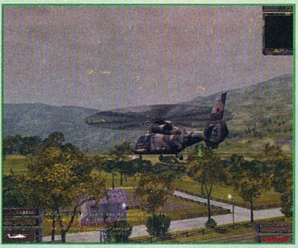
No kérem, megtört a jég, a valóságshow-k mocska betört a számítógépes játékok piacára. A RotoBee életszimulátorában ugyanis két célszemélyt kell összeboronálnunk, ízléstelenebbül megfogalmazva egymásra TESTálnunk. Alaphelyzetben Mike és Linda mint két jó lakótárs

éli mindennapjait egy lakótérben, ám szavazásunkkal... vagyis klikkelgetéseinkkel egymáshoz édesgethetjük őket. Aktuális lelkiállapotukat alapvetően öt faktor határozza meg (romantika, barátság, szex, öröm és bánat), de természetesen a kisebb kellemetlenségek is kihatnak hangulatukra (pl. a házimunkát nem lehet lepasszolni egy cselédnek mint a The Sims-ben, mindenképpen hőseinknek kell elvégezni, ezernyi bajforrást szolgáltatva ezzel). Játékunk elején több mint tizenhat karakter közül választhatunk, ezek mindegyike mind külső, mind belső tulajdonságokban különböznek, ezzel is többszöri végigjátszásra késztetve a virtuális flörtmestereket.

SÖLDNER: SECRET WARS

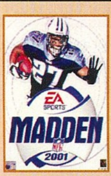
Fejlesztő: Wings Simulation
Kiadó: JoWooD
Megjelenés: 2004. február
Honlap: www.secretwars.net

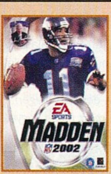
A Panzer Elite-tel elhíresült Wings Simulation fejlesztői minden bizonnyal igazi pacifisták, hiszen akciójátékuk fiktív történetében olyan vágyálmokat kergetnek, mint hogy 2010-re a nagyhatalmak belefásulnak a "Rend őrei" című túljátszott szerepbe, s felhagynak a grandiózusabb – és jóval költségesebb – katonai akciók indításával. Kisebb kommandós egységek mellett döntenek inkább, amelyek rugalmasabbak, s nem utolsó sorban képesek együttműködni a terrorizmusba fulladt országok saját különleges alakulataival. Egy ilyen elit alakulat parancsnokának szerepében kell "fiainkat" dirigálnunk, a legújabb hi-tech eszközök, könnyű páncélosok, illetve helikopterek birtokában. A Söldner különlegessége persze nem ebben rejlik – a küldetések nem egy előre megírt kampány alapján jönnek le a futószalagról, saját döntéseink kihatással lesznek ellenfeleinkre, akik szintén az adott helyzetnek megfelelően reagálnak, ezzel határozva meg következő missziónk helyét, illetve célját.

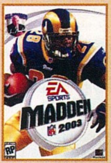


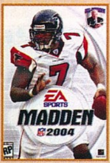
HÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Bulvárrovatunk e havi témája a játékvilág egyik leghíresebb legendája, melyet jellegzetesen amerikai mivolta miatt itthon igen kevesen ismernek...









Az Electronic Arts remek amerikaifoci-játékát, a Madden NFL-t átok sújtja. Na nem mintha maga a játék rossz lenne, vagy esetleg a gyenge eladási eredményeket próbálnák a fejlesztők valamiféle misztikus okkal magyarázni. Az átok a játék borítójára kerülő amerikaifoci-sztárokra leselkedik, és bünteti őket kíméletlenül.

A történet a Madden 2001-gyel kezdődött, melynek dobozán Eddie George, a Tennessee Titans játékosa pózolt, és aki a játék megjelenését követő évben élete leggyengébb formáját hozta a pályán. A 2002-es címlapember Daunte Culpepper, a Minnesota Vikings hátvédje. A játék előtti évadban 16 gól és 40 touchdown volt a mérlege, a játék utániban 11 gól és 19 touchdown. A következő évben Marshall Faulk virított a játék borítóján. A St. Louis Rams büszkesége a játék megjelenése előtti évben 21 tochdownt ért el, és több mint 2000 yardnyi labdabirtoklást tudott felmutatni – a Madden 2003 megjelenése utáni szezonra a teljesítménye 10 touchdownra és 1200 yardra esett vissza. A napokban jelent meg a legújabb Madden-verzió, az Atlanta Falcons sztárjával, Michael Vickkel a címlapon (tavaly 24 touchdown és 3000 yard) – és az átok ismét lesújtott! Vick edzésen a lábát törte, és valószínűleg az idei szezonban már nem is léphet pályára...

RÖVIDEN

Bajban a világ legprofibb, játékokkal foglalkozó magazinja, az EDGE! Az eladott példányszámot 30,000 alá sikerült tornászni, s most kilépett a főszerkesztő-helyettes és két szerkesztő is a laptól.

Érdekes adatokat sikerült elcsípnünk a Take 2 aktuális üzleti konferenciáján: a cég tulajdonában jelenleg kilenc fejlesztőcsapat van, ahol több mint 500 ember dolgozik. A kiadónak 2000 óta a PC-s piaci részesedését 150, míg a konzolost 800 százalékkal sikerült növelnie, köszönhetően elsősorban a GTA3 és a Vice City sikerének: a két játékból összesen 20 milliót adtak el eddig. Szépen teljesített a Max Payne (4 millió), a Midnight Club két része (3 millió), a Mafia (egyedül PC-n 800,000), és a Tropico (szintén csak PC-n félmillió) is, így nem csoda, hogy a cég közel félmilliárd dolláros tartalékot halmozott fel. A sikerszéria pedig nem áll meg, bejelentették az egyelőre név nélküli új Grand Theft Auto játékot, ami 2004 karácsonyán jelenik meg, először PS2-n.

Szokásos havi "melyik játékból készítenek már megint filmet" hírünk következik, az aktuális áldozat a Dungeon Siege. A tervek szerint jövő év végén indulna a forgatás szerény 50 milliós költségvetésből. Szereplők, rendező, forgatókönyv még sehol.

A Vivendi mindenki őszinte megdöbbenésére bejelentette, hogy bár megvette az új Tarantino-film, a Kill Bill licenszét, egyelőre nem szerepel a terveik között, hogy erre épülő játékot készítsenek.

A Doom 3 és a Half-Life 2 után még két reményteli FPS megjelenése csúszott át a jövő évre: az Unreal Tournament 2004-gyel és a Far Cry-jal csak jövőre játszhatunk. Utóbbi játék készítésének utolsó simításaiba igazi sztárfejlesztők segítenek be: Chris Auty, aki a Day of Defeat és a Condition Zero sikeréhez járult hozzá pályatervezőként; és Richard Tsao, aki az Asheron's Call 2, a Dungeon Siege és a Mechwarrior 4 után áll fel a Microsofttól, hogy a Far Cry multiplayer részét felügyelő producer legyen.

Peter Molyneux játékipari munkássága elismeréseképpen megkapta az Albertey Dundee egyetem díszdoktori címét.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észvesztő nagy okosságokat tudnak mondani. Rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„A Doom 3 világ-szimulációja, amely magában foglalja a fizikát, az AI-t, az objektumok (így az ellenfelek és a játékos karakterének) mozgását, 60 Hz-en fog működni. Ha a grafikus renderelő engine ennél többet bírna, az is le lesz korlátozva 60 frame/sec-re. Ez a játék élvezhetőségén és látványán semmit nem ront, viszont elkerüljük azt a kellemetlenséget, ami pl. a Quake 3 motor sajátja, hogy bizonyos mozdulatokat, ugrásokat csak bizonyos frame rate mellett lehet végrehajtani. A Doom 3-ban ugyanazok az egér- és billentyűzet-mozdulatok minden esetben ugyanazt a mozdulatot eredményezik a játékban."

- John Carmack, id Software

„Nem mondhatok konkrétumokat az új játékunkról... anynyit elárulok, hogy a Diablo-rajongók nagyon élvezni fogják, de teljesen más lesz, mint amire ők, vagy a többi játékos számít. Az egyszemélyes játékmódra koncentrálunk, de erős multiplayer támogatottsága is lesz... a hangulata sötét, sötétebb, mint a Diablóé volt. Nem klasszszikus fantasy történet, de olyan világban játszódik, melyet már ismernek a játékosok. Tudom, ennyi infó alapján akár Zsákos Bilbó Baseball is lehetne, de értsétek meg... már így is többet mondtam, mint szabad lett volna."

- Bill Roper, Flagship Studios (volt Blizzard)

„...először megírtam a teljes szöveganyagot, minden küldetéshez, minden szituációhoz. Aztán leültettem egy tesztert a gépem elé, végigjátszattam vele a teljes játékot, és figyeltem, hogy hol melyik szöveg nem stimmel a helyzethez, melyik túl hosszú, melyik túl rövid... és ennek megfelelően átírtam az egészet. Aztán végigjátszottam én magam, és megint átírtam, aztán megint végigjátszattam egy teszterrel és megint átírtam..."

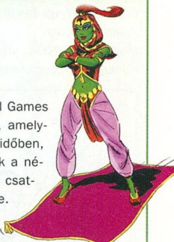
- Michael Schiffer, hollywoodi forgatókönyvíró, a Call of Duty szövegírója

„A Doom 3 játékélmény szempontjából legfontosabb technikai újítása a poligononkénti ütközésvizsgálat. Az eddigi shooterekben elég volt nagyjából eltalálni az ellenfelet, a program úgyis a 3D modellt körülölelő téglatestet vette figyelembe a találat kiszámításakor. A Doom 3-ban minden lövésről milliméterre pontosan tudjuk, hol csapódik be, így lehetséges, hogy ellövünk az ellenfél hóna alatt vagy a lábai között – és ez elképesztő hatással van a játékra! Azt vettük észre, hogy deathmatch-ben sokkal nehezebb lelőni egymást, mint bármely eddigi játékunkban, és egy csomó időt töltöttünk a hiba okának kiderítésével. Aztán rájöttünk, hogy nincs hiba, csak a lövések egy része egyszerűen mellément..."

- Tim Willits, id Software

FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH

Fejlesztő: Irrational Games
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs

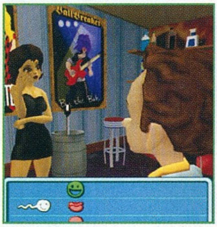


Örömmel jelenthetem, hogy gőzerővel készül az Irrational Games képregényjátékának, a Freedom Force-nak a folytatása, amelyben szuperhőseink a '60-as évekből visszautaznak az időben, egészen a II. világháború borzalmaiig, hogy legyőzzék a németek szolgálatában álló Blitzkrieg nevű főellenséget és csatlósait, nehogy véletlenül is megforduljon a történelem kereke. A Freedom Force vs. Third Reich természetesen továbbra is a jól bevált taktikai RPG legszebb hagyományait követi, bár az alkotók egy hangyányival akciódúsabb játékmenetet sejtetnek. A képi világ is hitelesebbnek ígérkezik, köszönhetően egyrészt a dinamikus fénykezelésnek és a speciális, képregényszerű kontúroknak.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Fejlesztő: High Voltage Software
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs

Erotika és játék – e két szó hallatán mindenki rögtön Lulára gondol, holott bögyös macánk még sehol sem volt, amikor Larry Laffer már a padlószőnyegen koptatta térdeit. Ügyefogyott hősünk bizonyára még mindig azt nyalogatja, hiszen a következő részben (amely már 3D-s!) már kollégista unokatestvére, Larry Lovage csetlik-botlik a gyönyörűbbnél gyönyörűbb bombázók közt. Larrynek persze elege lesz a "loser" szerepből, elhatározza, hogy igenis megszerzi a hőn áhított hölgyet, amire kiváló lehetőséget nyújt a kollégiumba látogató TV randi-valóságshow műsora. Ám ahogy az a kalandjátékokban lenni szokott, nem minden úgy történik, ahogy azt előre eltervezte...



KÉPALÁÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Molnar Ádám** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:
"Sokan vagyunk de nem elegen, vegyünk Guru-t mert nincs kegyelem!"

További dobogós megoldások:

"Jönnek a medvék! Sebaj, megvéd a mellvért!" **- Csortos Norbert**
"Hosszú haj, rövid ész, a csatában mind elvész." **- Göndös Zoltán**

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti *Harry Potter: Kviddics Világkupa* játékprogram.
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

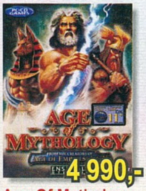
CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

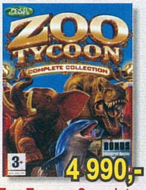
A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Acélszív 5 990
Afrika sötét tikai....1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Mythology....4 990
Age of Mythology Titans .9 990
Age of Wonders Magic ..10 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
A vs P 2 Primal Hunt....2 990
American Conquest....4 990
Amer Conq Fight Back 7 990
Anno 1602....3 990
Antant* 9 990
Apocalyptica 10 990
Aquanox 2 ....7 990
Arx Fatalis 3 990
Atlantis 2....2 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Baldur's Gate 2....3 990
Baldur's Gate 2 Gold 5 990
Battlefield 1942 Deluxe* 11 990
BF1942 Secret Weapons .7 490
Bionicle....8 990
Blitzkrieg....5 990
Broken Sword 3*....Jön
C&C Generals....11 990
C&C Generals Zero Hour 7 490
C&C Renegade* 3 990
Call of Duty....10 990
Capitalism 2 + társasj. 2 990
Champ Manager 01/02....3 990
Champ Manager 03/04* ...9 990
Chaser* 7 990
Chrome 9 990
Civilization 3....5 990
Civilization 3 Conquests .6 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....2 990
Colin McRae Rally 3....9 990
Combat Flight Simulator .2 490
Commandos 1 990
Commandos Call of duty 1 990
Commandos 2....3 990
Commandos 3....9 990
Cossacks csomag 9 990
Croc....3 990
Delta Force Black Hawk. .6 990
Desperados 3 990
Deus Ex....1 990
Diablo....1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...2 990
Dicsőség szárnyain* 6 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok ....Hívjon!
Drakula 2 ....1 990
Driver* 2 990
Dungeon Siege....4 990
Dungeon Siege Aranna* ..9 990
Emperor:Battle for Dune .3 990
Empire Earth Gold 6 990
Empires....9 990
Enclave* 9 990
Enter The Matrix....9 990
Etherlords....3 990
Europa Universalis 1 990
F1 2002* 3 990
F1 Challenge '99-02 ....11 990
FIFA 2003....3 990
FIFA 2004....11 990
Fire Chief 6 990
Flanker 2.0 ....1 490
Flight Simulator 98 ....2 490
Freedom Fighters 11 990
Freedom Force....1 990
Gangsters 2*....1 990
Ghost Recon 2 390
Gladiator: Sword of V.* ....Jön
Gorky Zero* 9 990
Gothic 2*....Jön
Grand Theft Auto 3 ....6 990
GTA Vice City....10 990
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haege Solon Hagyaték 3 990
Haege Ultimate Coll. 6 990
Halálos Álmok*....6 990
Half-Life 1 690

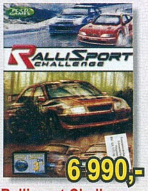
Dungeon Siege



Age Of Mythology



Zoo Tycoon Complete



Rallisport Challenge

Half-Life

StarCraft + BroodWar

Diablo 2 + LoD

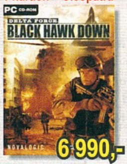
Pharaoh + Cleopatra

Need for Speed HP 2

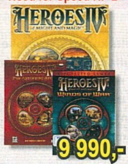
Empire Earth Gold

Haegemonia mission

Haegemonia Ultimate



DF Black Hawk Dawn



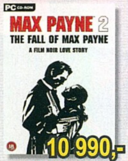
Heroes 4 Big Pack

Half-Life Generations 3 ...4 990
Hard Truck....2 990
Harry Potter Kviddics 11 990
Heroes of M & M 3....1 990
Heroes 4 +két küldetés!...9 990
Hidden & Dangerous 2 ..10 990
Hitman* 1 990
Hitman 2....3 990
Hobbit*....9 990
Hold hadművelet 1 990
Homeworld 2* 9 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk 5 990
Icewind Dale Gold....3 990
Icewind Dale 2....5 990
IL-2 Sturmovik....2 390
Imperialism 2....2 490
Imperium Galactica 2....1 990
In Memoriam....10 990
Indiana Jones Emperor. ..6 990
Industry Giant 2 ....3 990
IndyCar Series....8 990

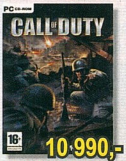
Inkvizíció....3 990
Insane 1 990
Int. Superstar Soccer 3....9 990
Judge Dredd....9 990
Kelták királya....3 990
King of the Road 3 990
Korea: Forgott Conflict ...6 990
Légimentők....4 990
Légió 4 990
Lionheart 10 990
Lord of the Rings (Viv.) ...4 990
M Griffin: Bounty Hunter.9 990
Mafia....6 990
Magic The Gathering B* ..9 990
Max Payne 2 ....10 990
Medal of Honor Deluxe..11 990
Medal of H. Breakthr 7 490
Medieval + Viking Inv....8 990
Metal Gear Solid 2 Sub..11 990
Midnight Club 2....10 990
Midtown Madness....1 990
Might and Magic 7....1 990

Might and Magic 9....5 990
Morrowind+2 küldetése...7 990
Mortal Kombat 4....1 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst 3: Exile 2 490
Nagy Balhé 1 990
Napóleon 4 990
NBA 2004*....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need for Speed HP2 ....6 990
NFS HP2+NBA 2003....9 990
NFS Underground* 11 990
Neverwinter Nights 7 990
Nw Nights Undrentide 7 990
Nw Nights Underdark* 6 990
NHL 2002 ....3 990
NHL 2004 ....11 990
No One Lives Forever 2...4 990
NOLF 2: Contract JACK* .9 990
Op Flashpoint csomag 5 990
Pandora's Box....2 490
Panzer General 3D Sc.E ..1 990

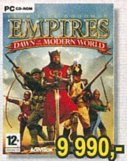
Patrician 3....10 990
Pharaoh + Cleopatra....2 390
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 7 990
Pro Evolution Soccer 3*....Jön
Railroad Tycoon 3* 9 990
Rainbow Six 2 390
R. Six 3: Raven Shield 7 990
RalliSport Challenge....6 990
Rally Trophy 3 990
Rayman 3 Collector's 7 990
RC Cars....4 990
Republic....7 990
Return to Castle Wolf. 4 990
Rollercoaster Tycoon 3 990
Rollercoaster Tycoon 2 ...6 990
Rollercoas T. 2 Time T....6 990
Roncsderby 4 990
Sárkány Trónja* 6 990
Schizm 1 990
Search & Rescue 2* 1 490
Search & Rescue 3* 2 990



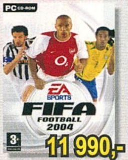
Max Payne 2



Call of Duty



Empires

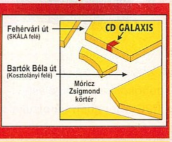


FIFA 2004

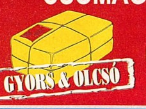
Gyürük Ura 3

Sega GT 1 990
Settlers 3 Gold 2 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Mission 3 990
Settlers 4 Trójai Küldetés 3 990
Severance: Blade of D.....1 990
Shadow of Memories....9 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Silent Hill 2 ....9 990
Silent Hill 3 ....11 990
Silent Hunter 2 ....1 990
Simpsons Hit&Run 9 990
Sim City 3000 World. Ed..3 990
Sim City 4 ....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims Double Deluxe 11 990
Alap+Livin' It Up+House Party
Sims Hot Date 7 490
Sims On Holiday 7 490
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sinbad* 6 990
Soldier of Fortune SE 1 990
Sonic 3D 1 990
Soul Reaver 2*....1 990
Space Colony 10 990
Spellforce*....Jön
Splinter Cell Collector's ..9 990
Star Trek: Armada....1 990
ST Away Team 1 990
ST Elite Force....1 990
Star Wars Racer....3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Galaxies 11 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Knights of the OR*10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: Starfighter....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 690
Steamland* 4 990
Stronghold Crusader....9 990
S.W.I.N.E. 3 990
Syberia....4 990
Temple of Elemental Evil 9 990
Terminator 3*....9 990
The Nations 1 990
Thing 2 990
Throne of Darkness 1 990
Tiberian Sun....3 990
TOCA Race Driver....3 990
TOCA Touring Cars 2 ....1 990
Tomb Raider 4....1 990
Tomb R. Angel of Darkn..9 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 .1 990
Total Club Manag 2004..10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Tropico....1 990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..9 990
UFO Aftermath 9 990
Unreal 2....9 990
Unreal Tournament* 3 990
Unreal Tournament 2003.9 990
V-Rally 3....6 990
Vészhelyzet 2 ....3 990
Vietcong....10 990
Vietnam Med+Evac* 6 990
War of the Ring* 9 990
Warcraft 2 Gold +B.net....1 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 frozen throne .4 990
War and Piece 4 990
Wizardry 8....4 990
WW II: Frontline Comm ...9 990
World War III....1 990
Worms 3D 11 990
XIII 9 990
Zeus+Poseidon 2 390
Zoo Tycoon csomag....4 990

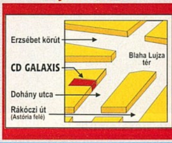
Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!



479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag

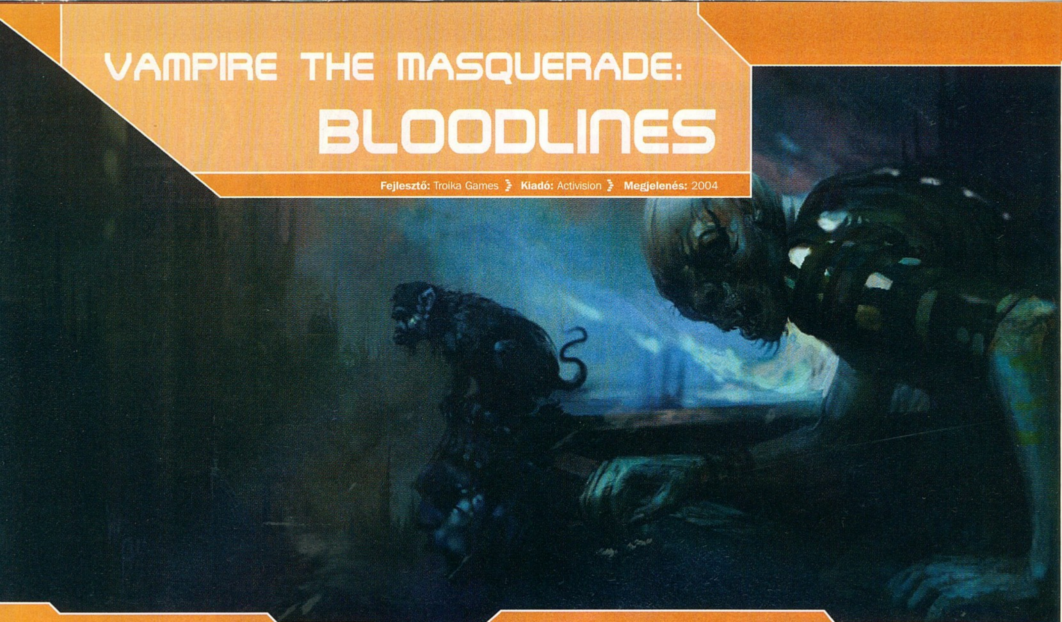


Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / (H): magyar nyelvű játékok.



VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Fejlesztő: Troika Games **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2004

„Vámpír vagyok, Káin elátkozott gyermeke. Nekem nem számít a pillanat, mert enyém az egész örökkévalóság; nem számít a hatalom, mert semmibe veszem a halált. Engem imád és tőlem retteg minden nyomorult halandó. Nekem nem parancsol sem ember, sem isten..."

A vámpírok a földkerekség szinte összes népének mitológiájában és rémmeséiben előfordulnak, ám igazi népszerűségre csak az elmúlt évszázadban tettek szert: Bram Stoker Drakulája, majd Lugosi Béla filmjei a popkultúra legkedveltebb szörnyeivé tette a sápadt vérszívókat. A rémfilmek és horrortörténetek egyre szürkülő áradatába 1976-ban egy Anne Rice nevű amerikai írónő Interjú a vámpírral című regénye hozott friss vért, amely a vámpírokat elátkozott, egyszerre emberfeletti és szánnivaló, örök szenvedésre és kárhozatra ítélt, emberi érzésekkel rendelkező lényekként mutatja be. Ezt a gondolatiságot vitte tovább, és forradalmasította vele a szerepjátékok világát a Mark Rein•Hagen által írt Vampire the Masquerade szerepjátékrendszer – és ez az alapja a jövő év egyik legnagyobb várakozással övezett számítógépes RPG-jének, a Bloodlines-nak.

Nód könyve. Káin megölte Ábelt – a történetet a Bibliából nagyjából mindenki ismeri. A Masquerade háttértörténete szerint Isten megátkozta a testvérgyilkost, aki így halhatatlan, de örökös gyilkolásra kárhoztatott lénnyé, az első vámpírrá vált. Káin és gyermekei, az ős-vámpírok megalapították a pusztaságban az Első Várost, melyet az özönvíz elpusztított, s így a vámpírok szétszóródtak a világban. A középkorban az Inkvizíció csaknem kiirtotta a vámpírokat a föld színéről, akik kénytelenek voltak elrejtőzni az emberek elől. Megalakult a Kamarilla, a legfőbb vámpírszekta, amely a hét legősibb vámpírklánt foglalja magába, és őrködik a Maszkabál, vagyis a vámpírokat a halandók szeme elől elrejtő álcahálózat felett. Egyetlen vámpír sem fedheti fel többé halandók előtt létezésének titkát; aki ilyet tesz, arra az összes többi vámpír haragja sújt le. Az ezredfordulón, a számítógépes adatbázisok és DNS-tesztek korában a gondos álcázás egyre inkább kevésnek bizonyul... Ráadásul feltűnt a színen a Szabbat, az emberiség leigázására törő lázadó vámpírszekta; a vámpírok esküdt ellenségei, a vérfarkasok; és persze ma is létezik – bár egyetlen egyházi irat sem tesz említést róla – az Inkvizíció. Úgy tűnik, megállíthatatlanul közeleg a vég a vámpírok számára...

A bukott angyalok városa. Ebbe a mind vizuálisan, mind tartalmában elég sötét helyre érkezünk a Bloodlines-ban, mint frissen „született" vámpír. „Vámpír apánkat" azonnal kivégzik a törvény megsértése miatt (csak a város uralkodójának engedélyével szabad új vámpírt „nemzeni"), így mester nélkül maradunk. A hagyományok szerint minket is el kellene pusztítani, de Los Angeles vámpír-hercegének más céljai vannak velünk, így felajánlja a választást a hét vámpírklán közül. Klá-

Szemfüles, szemfogas fiatalember

A SÖTÉTSÉG VILÁGA

A Masquerade elsöprő sikere arra ösztönözte a kiadó White Wolfot, hogy egyre újabb és újabb szerepjátékokkal, és mítikus lényekkel népesítsék be a játék világát. Az első jövevények a Werewolf: the Apocalypse vérfarkasai voltak, a Földanya elkeseredett védelmezői, és a vámpírok esküdt ellenségei. Őket követték a Mage: the Ascension varázsló-alkimistái, a Wraith szellemei, a Changeling tündérei, s ma már vagy egy tucat féle misztikus (és a vámpírokhoz hasonló totális lelkironcs) lény szerepébe bújhatnak bele a játékosok - sőt, a legutóbbi kiadás, a Dark Ages a középkorba helyezi át az egész szerepjáték-rendszert. A Sötétség Világának játékaiban a szereplők jellemének alakítása, a bensőjükben dúló küzdelem érzékeltetése adja a játék lényegét, nem a különféle dobókockák hajigálása – ezért inkább az igazi szerepjátékok kedvelőinek ajánljuk őket, mintsem az RPG-szlengben vérpistike gúnynév alatt futó tápolóművészeknek.

VÁMPÍR-KLÁNOK

Brujah

Brutális, lázadó, anarchisták, nagyjából a Blade c. film stílusában. Rettenthetetlen harcosok, akik a hagyományok és a törvények áthágásával sok fejfájást okoznak a vámpír-társadalomnak. A Brujah vámpír ideális választás azoknak, akik finomkodás helyett inkább klasszikus FPS-stílusban játszanak.

Gangrel

Magányos, nomád, visszahúzódó vámpírok, akik a természetben sokkal jobban érzik magukat, mint a nagyvárosokban. Ragadozószerűek, gyűlölik a társadalmi kötöttségeket, és élvezik vadászatot, a préda rettegését. Szabadjára engedett állati ösztöneiknek hála a legerősebb vámpír-harcosok között tartják számon őket.

Malkáv

Kiszámíthatatlan, veszélyes lények. A legenda szerint a klánt az őrület átkával sújtották az ősidőkben, így minden malkavita vámpír nyomában káosz és pusztulás jár. Senki nem bízik bennük, általában még a többi vámpír is fél tőlük. Őrületükkel képesek másokat is megfertőzni, és látják azt is, amit más vámpír szeme nem...

Nosferatu

Eltorzult külsejű, igazi szörnyek, akiket hideg, érzelemmentes intelligenciájuk tesz még inkább veszélyessé. Tökélyre fejlesztették a rejtőzködés művészetét, és a nagyvárosok csatornáinak mélyén titkokkal, információkkal kereskednek. Nosferatu vámpírral a játék lopakodós, Thief-szerű élménye domborodik ki.

Toreador

A művészetek és a szépség rabszolgái, szenvedélyesek és dekadensek – persze a soraikban legalább ugyanannyi pozőr is akad, mint igazi művész. Az élvezeteknek és a gyönyörnek szentelik halhatatlan életüket, leginkább a Mátrix Merovingijéhez hasonlítható figurák – azonban sokszor átesnek a zsenit az őrülttől elválasztó határvonalon...

Tremere

Szörnyű vérmágiát gyakorló varázslók rendje a Tremere klán, ők a legtitokzatosabbak minden vámpír közül. Zárt, szoros szövetséget alkotnak, amiből kilépni gyakorlatilag lehetetlen, így senki nem tudja, pontosan mire képesek. Tremere vámpírral játszva a Bloodlines játékmenete leginkább az Undying varázsló-FPS-ére fog emlékeztetni.

Ventrue

Az elit, a vámpírok arisztokráciája, a legerősebb és legjobban szervezett klán mind közül, akikkel senki nem mer nyíltan ujjat húzni. A vámpírok világának intrikáit általában ők irányítják a háttérből, befolyásuk alatt áll a halandók világának politikai-gazdasági élete is. Mind fizikai, mind szellemi vámpír-képességeik kiemelkedők.

Gollam vendégszereplése: cak szompolyog a szötétben vért szürcölgetve

nunk alapjaiban határozza meg majd a játékmenetet, a többi vámpír és a humánok hozzánk való viszonyát, a vámpírképességeinket, és a fő történetszálat – valahogy úgy, ahogy a Knights of the Old Republic jó és gonosz jedi-oldala, csak itt hét út, hét különféle végigjátszás van (pontosabban 14, hiszen a nemünk megválasztása is erős befolyással bír a továbbiakra). A játék sem történetében, sem játékrendszerében nem a 2001-es Redemption folytatása, sokkal inkább a Deus Ex stílusát viszi tovább: igazi RPG, first person nézetből (a közelharcoknál opcionálisan 3rd personra váltva), sok akcióréssel, és lehetőség szerint minél nagyobb szabadsággal, sok úton megoldható feladatokkal. A történet egyébként egy ősi ereklye körül forog, amelyet minden vámpírklán, a vámpírvadászok, és a Szabbat egyaránt magának akar megszerezni – bárki mellé is állunk a nagy kalandban, biztos, hogy hatalmas intrikák és cselszövések hálójába kerülünk a 60-80 órányi játékidő erejéig. Sokat kell majd beszélgetnünk, ennek rendszere a Fallouthoz hasonló: a választható kérdések és feleletek a klánunktól, nemünktől, tulajdonságainktól, vámpírdiszciplínáinktól, emberségünk, vértartalékunk és az álcázásunk szintjétől függően lehetnek mindig mások. Hoppá, jól előreszaladtunk, lássuk csak, mit is jelentenek az előbbi felsorolás tagjai...

A vámpír lételeme a vér, ez adja az életenergiáját, vérrel gyógyítja az őt ért sérüléseket, és vérrel fizet a varázslatszerű vámpírképességei, a diszciplínák használatáért. Vért természetesen halandókból „tankolhatunk", de ha túl alacsonyra esik a vértartalékunk szintje, úgy válunk egyre agresszívabbá, és egy ponton elszakad a cérna, a Fenevad veszi át az irányítást és a vámpír éhségében ész nélkül megtámadja az első útjába akadó vérforrást... Na és az miért baj? – vetődik fel a kérdés. Erre ad választ az emberség szintünk: ez minden egyes gyilkossággal csökken, míg végül lelketlen gyilkológéppé válunk és ezzel veszélyforrássá az egész vámpírtársadalomra. Ehhez hasonló a harmadik fontos mérőszám, az álcázási szint is, ez akkor csökken, ha vétünk a Maszkabál törvénye ellen, és halandók szeme láttára művelünk vámpír-gyanús dolgokat. Ha az álcázásunk kritikus szintre csökken, a halandók és a vámpírok egyaránt hajtóvadászatot indítanak ellenünk...

A játékban kilenc diszciplína szerepel, mindegyiket öt szinten át fejleszthetjük. A klánunk szabja meg, hogy a kilencből melyik hármat tanulhatjuk. Az Auspex a természetfeletti érzékelés művészete: távolbalátás és hallás, aura- és gondolatolvasás, és hasonló mókák tartoznak ide. A Celerity a vámpírok természetfeletti gyorsaságának titka; használata a játékban egyfajta bullet time-szerű effektben nyilvánul meg. Dominate-tel mentális úton parancsolhatunk a halandóknak, engedelmes bábbá változtatva őket, vagy az emlékezetüket átírva.
A Presence is ehhez hasonló, de ezzel a halandók érzelmeit tudja a vámpír manipulálni, a vak

Párszáz év alatt persze hogy telik egy ilyenre...

A hölgy vér mellett szilikont is szívott magába...

FOKHAGYMA ÉS FESZÜLET

A világ minden vámpír-mítoszában mások a „játékszabályok", lássuk a Masquerade rendszerében, így a Bloodlines játékosai számára mi bizonyul igaznak, és mi hamisnak a népszerű hiedelmek közül:

· **A vér:** Igaz, a vámpírok kizárólag halandók vérével (nem muszáj emberi vérnek lenni, de az a legfinomabb) képesek táplálkozni, ez életerejük, és mágikus energiájuk forrása.

· **A napfény:** Igaz, a napfény az egyetlen dolog, ami képes a vámpírok elpusztítására (eltekintve egyes mágikus fegyverektől, a tűztől, a farkasemberek karmától stb.). Napfény hatására a vámpír azonnal porrá omlik.

· **A fokhagyma:** Nem igaz, hogy a vámpírok gyűlölnék a fokhagymát, illetve hogy az bármilyen hatással volna rájuk. Szegény Wesley Snipes, ha ezt tudta volna, biztos nem küzd annyira a Blade-ben azzal a fokhagymakoncentrátumos injekcióval...

· **Fakaró a szívbe:** Nem igaz, hogy a szívbe szúrt fakaró megöli a vámpírt, „csak" megbénítja őt. Lát, hall, érzékeli a külvilágot, de nem képes cselekedni, míg valaki meg nem szabadítja a karótól.

· **Feszület:** Nem igaz, hogy a vámpírok rettegnének a keresztektől és egyéb szent szimbólumoktól, sőt, ahogy Brad Pitt mondta az Interjúban: kimondottan szeretnek feszületeket nézegetni.

· **A vámpír harapása:** Nem igaz, hogy akit a vámpír harap meg, maga is azzá válik. A vámpírok teremtésének egyetlen módja az Ölelés; a vámpír a halandó minden csepp vérét kiszívja, majd a halál küszöbén megitatja őt saját, halhatatlan vérével.

gyűlölettől az odaadó szerelemig játszva a skálán. A Fortitude védekező jellegű diszciplína, használóján nem fognak a fegyverek. Az Obfuscate a rejtőzés művészete, láthatatlanná válhatunk a segítségével. A Potence diszciplína adja a vámpírok emberfeletti erejét, míg a Protean az alakváltás, a farkas- vagy denevérforma felvételének titka. Végül a Thaumaturgy a vérmágia útja, segítségével a legkülönfélébb varázslatok és rituálék válnak használhatóvá számunkra.

A Bloodlines FPS-jellege a Deus Exhez hasonló: a tucatnyi használható közelharci és lőfegyver pontossága és sebzése nemcsak a célzásunkon múlik, de a karakterünk megfelelő képzettségeitől és tulajdonságaitól legalább ennyire függ. Ellenfeleink soraiban a legkülönfélébb teremtményekkel találkozhatunk: normál emberek, rendőrök, inkvizítorok, a vámpírok különféle szörny-szolgái... a vámpírok elleni szemtől szemben harc lesz a legkevesebb, de az a néhány alkalom mindent felülmúlóan látványosnak és nehéznek ígérkezik.

Vérfrissítés. Vampire ide, legendás Troika-csapat oda, a játék elsősorban mégiscsak azért van a figyelem középpontjában, mert napjaink legforróbb technológiáját, a Half-Life 2 engine-jeként elhíresült Source motort használja. Az engine-nek köszönhető a sosem látott minőségű arcmimika, a csodálatosan kivitelezett környezet (Hollywood szuperluxusvillái, L.A. nyomornegyedének sikátorai, a kínai negyed, és Santa Monica tengerpartja lesz a négy fő helyszínünk), és a fizikai modellezés: az erő tulajdonságunktól függően tudunk megmozdítani illetve felemelni tárgyakat, vámpír-erőt használva akár addig mehetünk, hogy Hulk módjára autókkal dobálózunk és villanyoszlopokat tépünk ki a betonból.

A motort saját ruhaszimulációval és fény-árnyék kezelő rutinnal egészítették ki a Troika-programozók, valamint az animációs rendszerhez írtak egy – saját kifejezésükkel élve – „riszálás-modellező" kiegészítést, amely nemcsak jól hangzik, de már a játék E3-on bemutatott változatában is észvesztően nézett ki.

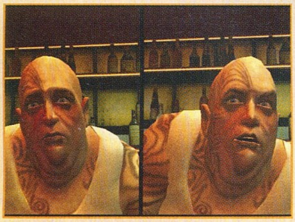
Érdekesnek ígérkezik a multiplayer mód is, ahol a vámpírok csapata inkvizítor vámpírvadászokkal csap össze. Előbbiek a szokásos diszciplínáikat használhatják, míg utóbbiak spéci élőhalottölő fegyverekkel és varázslatokkal (vámpírt vakító fény, láthatatlanság-érzékelés, vámpírtrükkök elleni védőaura) veszik fel a harcot. Külön izgalmasnak ígérkezik a Masquerade játékmód, ahol arra is ügyelni kell a játékosoknak, hogy a pályán mászkáló civilek ne sérüljenek (inkvizítorok), illetve azok ne lássanak vámpírképességeket akcióban (vámpírok). A játék egyébként erősen felhasználóbarát felépítéssel rendelkezik, a fejlesztők szerint roppant egyszerű lesz házi kalandmodulokat vagy modokat gyártani hozzá; ezt látszik alátámasztani az is, hogy a fejlesztők a grafikához Mayát és 3D Studiot használnak (a Valve-tól eltérően, akik a kevésbé felhasználóbarát Softimage XSI-hez illesztették eredetileg a Source motort).

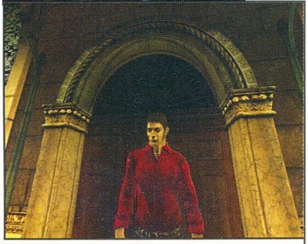
Önkéntes véradók kerestetnek. A Bloodlines-t immár több, mint másfél éve fejleszti a Troika 17 fős csapata. A Fallout- és Arcanum-veteránokból álló csapatot erősíti többek között Shannon Shellman, a Blizzard Cinematics csapat alapítótagja; Dave Marsh és Chris Aston, az eredeti Counter-Strike pályatervezői; Dennis Taylor, Medal of Honor-programozó; valamint pár hete a teljes Greyhawk-fejlesztőcsapat. Egyelőre senki sem tudja, hogyan fogja befolyásolni az eredetileg 2004 tavaszára tervezett megjelenést a Half-Life 2 kód és a Source engine kiszivárgása körüli kavarás, sem a Troika, sem az Activision nem nyilatkozik a témában. A biztonság kedvéért mi azért elkezdjük hegyezni a fakarókat...

Hancu

HA ARC, HÁT LEGYEN ARC!

Hogy a Source engine igen erős arcmimika területén, azt a különféle Half-Life 2 mozik már többször bizonyították. Íme a motor erejének demonstrációja Vampire-módra a Vesuvius bár csaposának ábrázatán...





A Toreadorok népviselete a macsó hímzés

AMI BIZTATÓ: Source grafikus motor, a Troika tapas talata, a Vampire világ hangulata

AMI AGGASZTÓ: a Half-Life 2 csúszása

ÖSSZESSÉGÉBEN: A kaland, akció és RPG elem egyedi keverése könnyen a Deus Exhez hasonló klasszikus avathatja a játékot

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

A legjobbat az ATi grafikából!
www.asus.com
ASUS®
RADEON 9800 XT
RADEON 9600 XT
RADEON 9600 SE
RADEON 9200 SE
ASUS Radeon sorozat
Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)
Radeon 9600 XT/TVD (128MB)
Radeon 9600 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/T (64MB)
Csács grafikus megoldások, a sajtó szerint is
Több mint 300 díjat nyertek az ASUS grafikus kártyái a szakmai médi-ban, szerte a világon.
ASUS GAMEFACE
GAMEFACE
Ponttól-pontig videokonferencia, videójáték- és tévékészülék funkció párhuzamosan
ASUS VIDEOSECURITY II
Video Security
A számítógépet biztonsági rendszerré változtatja át
ASUS SMART DOCTOR II
Smart Doctor
Folyamatosan figyeli a rendszer állapotát, maximális védelmet biztosítva
ASUS DIGITAL VCR II
Digital VCR
A számítógépet professzionális, többcélú videólejátszóvá változtatja át
ASUS SMART COOLING
Smart Cooling
Csendes használatot biztosít és meghosszabbítja a kártya élettartamát
ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu
CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu
Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenföldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu
Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: (06-1)888-3200
Fax: (06-1)888-3201
Email: ertekesites@ramiris.hu
www.ramiris.hu
Job Vacancy:
Sales Representative
Send your resume to
Ricky_yang@asus.com.tw
ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

Fejlesztő: SSI **Kiadó:** Ubisoft **Megjelenés:** 2003. december

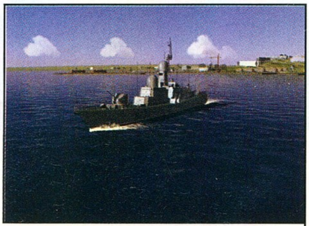
Több mint két év munkát követően lassan a végéhez közeledik az Eagle Dynamics legújabb projektjének fejlesztése. Az igen hangzatos Lock On: Modern Air Combat (LO:MAC) nevet viselő harci repülőgép szimulátor a harmadik ilyetén típusú programja az orosz csapatnak, melyet a legendás Szu-27 Flanker sorozat előzött meg. 1995-ös megjelenésével a Flanker történelmet írt, hiszen a hihetetlen szép vektorgrafikával rendelkező szimulátor soha addig nem látott repülési modellel és fizikával rendelkezett. Rendkívüli képességei ellenére a Flanker megosztotta a szimulátorrajongók táborát, melynek oka a hiányos, hanyagul összeállított kiképző rész volt. A gép avionikai rendszereinek kezelésére vonatkozólag minimális ismeretekkel rendelkező pilóták szinte esélytelenül szálltak szembe gépi ellenfeleikkel – amit az orosz gép cirill betűs műszerei csak tovább tetéztek. A Flanker első részét a kibővített v2.0-s verzió követte, mely megjelenésével egy időben az Eagle Dynamics bejelentette egy újabb változat elkészítésének tervezetét.

Flanker-utód. A kezdeti elképzelések azonban hamar megváltoztak, végül egy, a Flanker tudását jóval meghaladó szimulátor elképzelése körvonalazódott. Az új irányelvek a Flanker sorozattal ellentétben több modern vadász / vadászbombázó szimulációját, élethűen modellezett tájat, épületeket, valamint valóságos légi és földi egységeket írtak elő. A LO:MAC munkacím alatt fejlesztett program ezek ellenére számos tekintetben a Flanker alapjaira épít. A fiktív konfliktus – melyben továbbra is a NATO és Oroszország hadereje áll szemben egymással – ismét a Fekete-tengeri térségben zajlik, egészen pontosan a Kaukázus nyugati hegyei által határolt Krím-félsziget térségében. A terület topográfiája orosz műholdfelvételek alapján került kialakításra, elsődlegesen azt szem előtt tartva, hogy a földfelszínnek kis magasságból ugyanolyan élethűnek kell tűnnie, mint nagy magasságból. Erre a programban szereplő géptípusok miatt volt szükség, ugyanis a LO:MAC-ban nem csak légiharcvadász, de támogató – A-10 / Szu-25 – repülőgépek is szerepelnek. A kis magasságban repülő gépek sebességérzetét a felszín változatos kialakítása garantálja, mely egyaránt tartalmaz utakat, vasutakat, felsővezetékeket, hidakat, házakat, városokat, illetve egyedülálló módon fákat is. A grafikai megjelenítés fantasztikus, talán az egyik legerősebb oldala a Lock Onnak. Látszik, hogy megalkotásakor a fejlesztők a jövőben gondolkodtak, s nem a manapság elterjedt hardvereszközökre optimalizálták, így szinte minden megtalálható benne: kezdve a gyönyörű fényhatásoktól, a háromdimenziós felhőkön át egészen a pixel shaderes vízig bezárólag. Ezek ellenére némi kettősség is jellemzi a grafikát, ugyanis a tökéletesen modellezett és textúrázott repülőgépek és páncélos egységek mellett számos olyan épülettel valamint teherszállító egységgel találkozhatunk, melyek kinézete leginkább a fillezett vektoros időket idézik...

Keleti oldal, nyugati oldal. A fejlesztők munkásságát ismerve talán nem is olyan meglepő, hogy a LO:MAC esetében is elsősorban a keleti blokk harci gépei kerülnek fókuszba. A már korábban említett A-10A Thunderbolt II és Szu-25 Frogfoot mellett az F-15C Eagle, a Mig-29 Fulcrum A, illetve a Szu-27 Flanker B, Szu-33 Flanker D, Mig-29 Fulcrum A és Mig-29 Fulcrum C gépek alkotják a repülhető orosz és NATO gépeket. A felsorolásban szereplő Mig-29A kettőssége a Kelet-, és

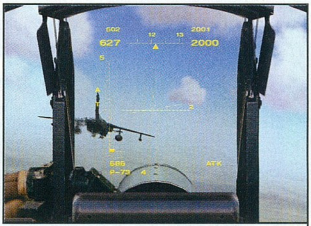
Az A10 Tank Killer akcióban

Horvát autójelzés nem lesz túl jó álca



A vizeffektbe nem igen tudunk belekötni

A küldetés sikerült. Leszállhatunk az anyahajóra.



Ennek lőttek

Nyugat-németország egyesülésével a Luftwaffe gépállományába, ezzel a NATO típusok közé egyaránt bekerülő gépeknek köszönhető. A repülési modell a gépek fegyverrendszereivel együtt típusonként változik, s a program által felkínált lehetőségeknek köszönhetően mindkettő tudásszintünkhöz hangolható. Ez nagyjából azt jelenti, hogy a repülőgépek maximális G terhelésétől a rakéták keresőinek látószögéig gyakorlatilag minden értéket mi magunk állíthatunk be. A gépek belső nézete ugyancsak a Flanker sorozatot idézi: minden típusnál egy gyönyörűen megrajzolt háromdimenziós kabinnal találkozhatunk, mely nélkülözi a modern szimulátorokban megszokott egérrel vezérelhető műszerek interaktivitását.

Top Gun. A múlt hibáiból tanulva az Eagle Dynamics legújabb szimulátorában egy mindenre kiterjedő tréningen belül sajátíthatjuk el a gépek irányítását, műszereiknek kezelését. A három fő részből álló tréning első blokkja a gépekkel való ismerkedést szolgálja, ebben az alapvető műszerek s a legáltalánosabb manőverek – fel-, és leszállás – kerülnek ismertetésre. A második blokk az avionikai és fegyverrendszerek kezelését foglalja magába, míg a harmadikban légiharc tudásunkat fejleszthetik profi szintre az önjelölt pilóták. A program letisztult kezelőfelületének következő pontja a küldetéssorozatokat tartalmazza, ahol a számunkra szimpatikusabb haderő kiválasztását követően teljesíthetünk szolgálatot. A reményekkel ellentétben a küldetéssorozatok sajnos nem dinamikusak, hanem egy előre megírt cselekményt követnek. Ennek ellenére – a fejlesztők ígérete szerint – nem találkozunk majd olyan paranormális jelenségekkel, mint hogy az egymást követő küldetések során az egyikben elpusztított épület a következőben ugyanott álljon sértetlenül. A küldetések sikeres végrehajtásában jelentős szerepet kapnak kötelékársaink, akik a Flanker epizódokban megszokottakkal ellentétben sokkal inkább túlélőképesek lesznek. Ebben legnagyobb szerepe a továbbfejlesztett AI-nak van, mely révén a kötelékünkbe tartozó gépek először ellenfeleiket veszélyességük szerint rangsorolják. Így ha egy földi célok megsemmisítését célzó küldetés során vadászgépek tűnnek fel a horizonton, az AI vezérelte gépek saját védelmük érdekében először ezeket, s majd ezt követően a földi célokat kezdik támadni. Kötelékünkkel rádión keresztül tudjuk a kapcsolatot tartani, csakúgy, mint az utántöltő és AWACS gépekkel, illetve a toronnyal. A rádiózás megjelenésének köszönhetően a küldetések alatt folyamatosan hallhatjuk rajunk és más szövetséges egységek forgalmazását, ezzel is növelve a szimuláció élethűségét.

Dogfight. A LO:MAC időtállóságát a komplex küldetéssorozatokon kívül két másik rész garantálja: a küldetéstervező és a többjátékos mód. Előbbi teljes egészében megegyezik a Flanker küldetéstervezőjével, így segítségével a küldetéssorozatokban található összetett csaták és csaták hozhatóak létre.

A viszonylag egyszerű kezelőfelület gyorsan megtanulható, így a program megjelenését követően akár a Flanker esetében is, számos küldetés válik elérhetővé a világhálón. A többjátékos mód helyi hálózaton, valamint a kiadó Ubi Soft szerverein, az interneten keresztül is játszható lesz. Ez utóbbi esetben a hasonló programokkal ellentétben nem egy szerver-kliens, hanem peer-to-peer kapcsolat épül fel, ahol aztán head-to-head és kooperatív küldetések teljesítésére lesz lehetőség. A szerverre történő feljelentkezést követően a játékos választhat: vagy egy már zajló ütközetbe csatlakozik, vagy létrehoz egy saját szintjének megfelelőt. Mindkét esetben lehetőség nyílik arra, hogy a játékban résztvevő felek NATO vagy orosz gépekkel repüljenek, akár különböző típusú gépekből álló kötelékek felállásában. Sajnálatos módon még helyi hálózaton keresztül sem lesznek többjátékos módban repülhetőek a Lock On küldetéssorozatai, ám ami bíztatónak tűnik, hogy a program producere, Matt Vagner nyilatkozatában úgy fejezte ki magát: „a Lock On legelső kiadásában legalábbis még nem".

Irány a pilótafülke! A repülőgép-szimulátorok valóban kicsiny piaca miatt a LO:MAC esetében is számos költségtakarékossági döntés meghozatalára kényszerült a kiadó. Így a szimulátoroktól több éve megszokott hagyományokkal ellentétben a program nyomtatott formában nem fog kézikönyvvel rendelkezni, kizárólag egy hetvenöt oldalas „Quick Start Guide-ot" mellékelnek hozzá. A program majd kétszáz oldalt számláló, teljes dokumentációja egy pdf fájlban kerül elhelyezésre a CD-n.

tatcom

AMI BÍZTATÓ: REALISZTIKUS REPÜLÉSI MODELL, APRÓLÉKOSAN KIVITELEZETT GRAFIKA

AMI AGGASZTÓ: A DINAMIKUS KÜLDETÉSSOROZAT HIÁNYA

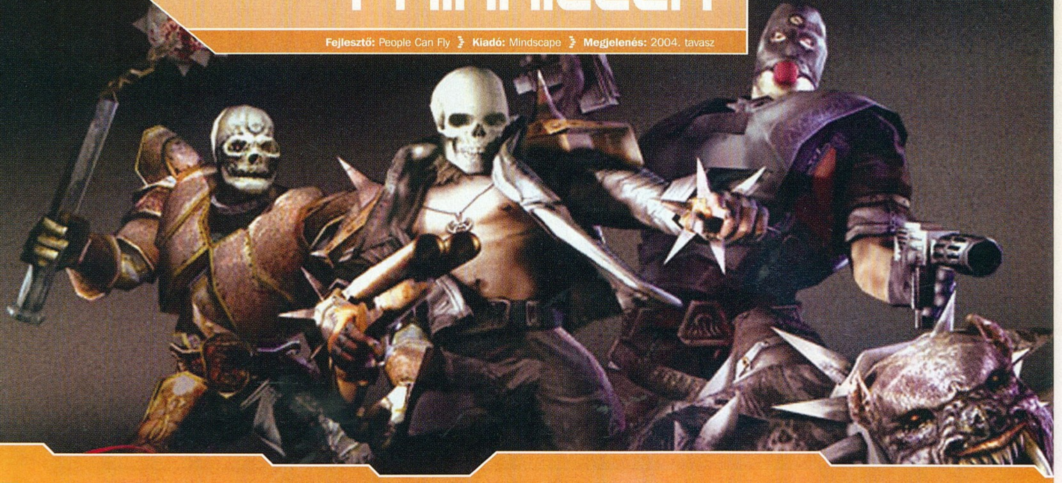
ÖSSZESSÉGÉBEN: A HARDCORE SZIMULÁTOROK RAJONGÓI A FALCON 4.0 ÓTA ELŐSZÖR JUTHATNAK VALÓBAN REALISZTIKUS ÉLMÉNYT NYÚJTÓ REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTORHOZ

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PAINKILLER

Fejlesztő: People Can Fly **Kiadó:** Mindscape **Megjelenés:** 2004. tavasz



Létezik, bizony még mindig létezik a játékosok azon rétege, amelyet beteges moralizálóként definiálnék. Ezen önjelölt bölcselkedők meglehetősen kimérten viseltetnek minden egyszerűbb, "Menj és lőj!" játék iránt, hiszen minduntalan világmegváltó gondolatokat, álpoétikus szimbólumokat, vagy legalább itt-ott elejtett magvas szellemi útravalókat várnak, hogy valamivel megerősíthessék értelmetlenül idealista világszemléletüket. Már-már dadaista szófordulataik természetesen kínos egyszerűséggel koppannak le a magabiztosan pózoló eladási statisztikákról, görcsös képzavaraik pedig csak még nevetségesebbé teszik az „alantasabb" játékok ellen folytatott keresztes hadjáratukat. Számukra a Serious Sammel csak elkezdődtek a fájások, a vajúdást a Will Rock tette igazán teljessé, és nézd csak, máris jön egy újabb „igénytelen" a Painkiller képében.

Halálközeli élmények. Painkiller, azaz fájdalomcsillapító, joggal várjuk hát el, hogy mérsékelje a fenti okoskodók fájdalmait. A gyógyír szerencsére több fronton is megmutatkozik (ezekről kicsit később), egyedül a sztori az, melyet kárhoztatni érdemes. Különösen, mivel főhősünk, Daniel Garner lelke épp elkárhozni készül egy halálos kimenetelű autóbaleset következtében, ám valamiért megreked a Pokol és a Mennyország köztes szintjén. Alapvetően jó ember lévén elméletileg a Purgatóriumba kéne kerülnie, hogy a tisztítótűz áthassa lelkét, ám a Tisztítóhely látszólag (!) sehol, mindenütt csak vad démonhordák tenyésznek a semmibe. Danielnek nem marad más választása, fel kell vennie a harcot a földöntúli teremtményekkel, hogy kinyílhassanak a Mennyország kapui.

Mit ne mondjak, nem éppen egy csavaros sztori, és feltehetően csak mindent túldramatizáló elmémben sejlik fel eme egysoros történetben rejlő fogyatékosság, elvégre ugyan mi történik majd, ha megölnek a démonok? Meghalunk újra?...

A túlvilág valósága. Ettől eltekintve egész kerek alkotással van dolgunk, s habár a szerencsésen nálam landolt béta csak megerősítette, hogy agyatlan mészárlásról szól az egész, a körítés kellően igényes ahhoz, hogy továbblőjük magunkat a pályákon.

Kalandjaink során nem kevesebb mint 24 helyszínen tombolhatjuk ki magunkat: többek között ellátogathatunk egy múlt század elejéről szalajtott vasútállomásra, elmerülhetünk az azalatt húzódó csatornarendszerben, naturalista jeleneteket rendezhetünk a díszes operaházban, hűvösre tehetjük magunkat egy nyomasztó börtönben, rejtélyes kastélyokat fedezhetünk fel, és persze az elmaradhatatlan vészjósló temető-erdő kettősben is retteghetünk egy keveset. Mindenütt a helyszínnek megfelelő, részletgazdag textúrák és építészeti stílusok köszönnek vissza, a pályaudvaron például letisztult oszlopok, hatalmas területen átívelő árkádok növelik a kupolacsarnok monumentalitását, a lekerekített fapadok eleganciája pedig éles kontrasztot von a lenti kanális koszos-nedves, penészes közegével. Mindamellett a legtöbb tereptárgyat kedvünkre rongálhatjuk, morzsolhatjuk, a kukák, padok, lámpák egy-egy lövés hatására mindenkor a valóságnak megfelelően dőlnek, lengnek ki, sőt, a még ventilátor lapátjai is félelmetes realizmussal reagálnak lövéseinkre. Az alkotók a fizikai rendszert olyan szintre fejlesztették, hogy a béta egy korábbi verziójában némelyik ellen az eldobott gránátot is vissza tudta rúgni – sajnos a játékmenet érdekében ezt kivették a gazok. Ugyanúgy, ahogy azt is, hogy egy gránát lökéshulláma

A Nyugati Pályaudvar pályakarbantartói

Mellbevágó élmény volt ez a sérülés

Frankenstein pokolbéli bátyja nem tartotta be a szteroidfogyasztás javasolt korlátait

Pokoli jó lecke lesz ez a szörnyeknek

megdobja a közelben lévő másik gránátot, ami valóban nagyon zavaró, de szerintem éppen hogy pikáns ízt adott volna pusztításunknak.

Természetesen a rongybabafizika is hasonlóan sikerült, nagyban köszönhető ez a jól ismert (Max Payne 2-ben is megmutatkozó) Havok 2.0-nak, amely tökéletesen jeleníti meg a 20 fajta szörny és az 5 főszörny minden rezdülését.

Az ellenállás hasztalan. Szükség is van rá, tekintve, hogy a Painkiller fegyverek terén keményen hozza a középkori brutalitást. Már az alapfegyver is egy háromágú penge, amely elsődleges tüzelési módban mini-ventilátorszerűen elkezd vadul pörögni, szépemlékű Doom-láncfűrészes időket felidézve bennünk. Másodlagos tüzelési módja egy kicsivel bonyolultabb, elsütésekor ugyanis magát a zárt alakzatot formáló pengeegyüttest lőjük ki, amely ütközéskor mélyen belefúródik a falba, s ha ekkor rácélzunk, egy szakasznyi energiasugarat hozunk létre a két végpont között. Elmondva körülményes, gyakorlatban azonban jól használható szűk helyeken feltorlódó szörnyseregek ellen. A shotgun szintén a Doomra hajaz, egyszerűen élmény vele szakítani, közvetlen találatnál több tíz méternyi talaj suhan el a delikvensek lába alatt. A harmadik fegyver talán a legkülönlegesebb, hiszen egy nagyobbacska nyílpuska, csak éppen nyíl helyett egy jókora, kihegyezett facölöpöt döf az ellen mellkasába, vállába, hátába – ahogy éppen sikerül, hála a fentebb említett Havok 2.0-nak. Utolsó harceszközként (a béta többre nem engedett betekintést) a golyószórót kell megemlítenünk, amely mellékállásban rakétavető, kifüstölésre tehát ez az ideális halálosztó gépezet.

Persze ha még ez sem lenne elég, még mindig ott van a Haste nevezetű speckó: a lelőtt démonok leterítésekor ugyanis lelkük egy ideig a helyszínen lebeg, amikből százat összegyűjtve egyfajta bullet-time (itt Haste) alkalmazására nyílik lehetőség. Jól is jön ez időnként, mert bár a mesterséges intelligencia nem egy Lékó-Kasparov kettős, azért olykor annyian tudnak szó szerint az arcunkba tódulni, hogy nem győzünk hova lőni, esetenként menekülni. Épp ezért sem értem, vajon mi okból került a játéktér tetejére az a bárgyú kis nyilacska, amely mindig a legközelebbi ellen helyzetét hivatott megmutatni? Elvégre ha sokan vannak, értelmét veszti, ha meg nincsenek, nincs mit mutatni. Illetve ez így, ebben a formában nem igaz: lenne mit mutatni, a továbbjutás irányának borzasztó bonyolult feladatát például megspórolhatnánk vele, de sajnálatos módon erre nem gondolt a zseniális iránytű kiötlője...

Többen, másképpen. Egyedül gyötrődni a holtak birodalmában, akárhogy is nézzük, bizony nem a legüdvösebb dolog, többedmagunkkal azonban mindjárt más a helyzet. A Painkiller multiplayer része szám szerint öt játékmóddal dicsekedhet: Deathmatch, Team Deathmatch, People Can Fly, Voosh és a The Light Bearer. Az első kettőt érthető okokból nem részletezném, ellenben a többi egész ígéretes darabnak tűnik. A fejlesztőgárdáról elnevezett People Can Fly-ban összvissz egy rakétavető áll rendelkezésünkre, hogy darabokra szaggassuk ellenfeleinket, ám sebzést csak levegőben lévő karakternél tudunk elérni. Magyarán "csak" ki kell várnunk, mikor szökken a másik, s gond nélkül odapörkölhetünk az Achilles-inára (ehhez gondolom jó kis díjugratós pályák is járnak majd). A Voosh ezzel szemben kicsit gyengébb eresztés, itt mindeki ugyanazzal az egy fegyverrel rohangál föl s alá, a monotonitást elkerülendő pedig néha vált egyet a szerver (kivéve ha nem véletlenszerűre állítottuk az adott játékot). A The Light Bearer viszont igazi telitalálat: a Quad Damage sohasem múlik el, aki fölvette, egészen élete végéig használja egészséggel, sőt, minden egyes frag után +10-zel növekszik életereje. Ha meghal, bárki felveheti a Quadot, de csak 30 másodpercük van a többieknek, hogy megöljék, mivel a kevéske időlimit lejártakor a Quad Damage tulajdonosa nyeri a játékot.

Bíztató jelek. Amint látható a Painkiller nem egy Half-Life 2 féle korszakalkotó újdonság, de azért látszik a közhelyekben dagonyázó játékokból való kitűnés szent törekvése. Elvégre mi kéne még? A képi világ szemet gyönyörködtető és változatos (állítólag egy textúra sincs újrafelhasználva – persze ki hiszi ezt el), a fegyverek kellően drasztikusak, a fizikai algoritmusok Newton talpát nyaldossák, a többjátékos üzemmód pedig egész kellemes huncutságokat ígér. Csak a nagy gondolkodók kíméljenek!

PEOPLE CAN FLY

Nem véletlen, hogy ismeretlenül cseng a People Can Fly, a varsói cég létrejötte ugyanis 2002 februárjára datálódik. Ennek megfelelően a Painkiller az első játéka, noha a hangzatos névbe tömörülő fejlesztők közül jó néhányan már öreg veteránok, többek közt részt vettek már a Project Earth vagy éppen a Gorky 17 fejlesztésében.

Maga a People Can Fly név egyébként az X-Akták egyik részéből eredeztethető, amikor is Fox Mulder az álmokat szabályok nélküli közegnek írta le, ahol az emberek repülhetnek, és bármi megtörténhet.

Puma

AMI BÍZTATÓ: VÁLTOZATOS PÁLYÁK, RÉSZLETES TEXTÚRÁK, JÓL KIDOLGOZOTT FEGYVEREK,MULTIMODOK

AMI AGGASZTÓ: GYATRA TÖRTÉNET, BUTA AI

ÖSSZESSÉGÉBEN: A PAINKILLER IGAZI PÖRGŐS HENTELÉS A JAVÁBÓL, ÉS A 2004-ES TAVASZI MEGJELENÉSIG MÉG BŐVEN VAN IDEJE PÓTOLNI HIÁNYOSSÁGAIT.

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

FEJLESZTŐI NAPLÓ - 1. RÉSZ

BLACK & WHITE 2

Elkérkezett az idő, hogy folytassuk a varázslatos utazást a Black & White világában! A napló, amelyet ezentúl havonta olvashattok a PC Guruban, végigkíséri a játék teljes fejlesztési folyamatát, bemutatja a készítőket, és lerántja a leplet jónéhány olyan titokról, melyet eddig a Lionhead irodáinak falai őriztek...

Ideje hogy bemutatkozzam: John McLean-Foreman vagyok, a Black & White 2 sztorijának írója. Hat éven át dolgoztam újságíróként a videojátékok és a szórakoztató számítástechnika területén, majd 2001 elején átálltam a regényírásra, mígnem idén januárban megkerestek a Lionheadtől, hogy írjam meg az új játékuk háttértörténetét. A legnagyobb kihívás, mellyel szembe kell néznem a napló írásakor az, hogy hogyan fogjam össze azt a milliónyi érdekes témát, amely a Black & White 2 világához tartozik, és ami biztosan érdekel titeket: a zene és hangok megalkotása, a 3D-s világ megszületése, a mesterséges intelligencia, a színészekkel való munka, az animációk, a határidők körüli őrület, a rajongókkal való kapcsolattartás... Szó se róla, ezek remek témák, alaposan ki is lesznek vesézve a napló elkövetkező részeiben, csak azt nem tudom, hogy fogom megállni, hogy szokásomhoz híven ne kalandozzak el véres tűzharcok, embereket elrabló UFO-k és szörnyű mutánsok irányába... Na nem kell megijedni, ilyenek nem lesznek a játékban. Bár többször felmerült, hogy jelenjenek meg egy későbbi Black & White-részből idetévedt időutazók, de eddig sikerrel elhárították a többiek ezt a remek ötletemet...

Bár Peter Molyneux – a Lionhead vezetője és a B&W2 fődesignere – a játékot mindig is egy öt epizódból álló sorozatnak képzelte el, a Black & White 2 „hivatalosan" 2002 januárjában született meg, egy éjszakába nyúló megbeszélés során. Ezt megelőzően a fejlesztőcsapat tagjai heteket töltöttek azzal, hogy a különféle netes fórumokat bújták, és ott rajongónak álcázva magukat, ötleteket, javaslatokat dobtak be a B&W2-vel kapcsolatban – olyanokat, melyeket jónak ítéltünk, de olyanokat is, melyeket már elvetettünk. Így teljesen elfogulatlan, külső befolyástól mentes véleményeket kaptunk az ötleteinkről. A programozóink azóta keresik azt, aki kitalálta a lényünkre aggatható, szabadon cserélhető ruházatot; rendkívül fantáziadús halálnemeket találtak ki számára... A fórumokról begyűjtött véleményekkel, ötletekkel felfegyverkezve aztán mind összegyűltünk Peter házában, magunkhoz vettünk némi (hm, szóval bőséges mennyiségű) sört, és hivatalosan megnyitottuk a B&W2 fejlesztését. Egyébként nem vagyunk különösebben züllött figurák, de ezek az irodától, telefonoktól, e-mailektől távoli laza „brainstorming" gyűlések Peternél hagyományosan jól működnek; a Syndicate, a Dungeon Keeper és a Black & White hagyományait folytatnunk kellett...

Jonty Barnes, a projectvezetőnk hozakodott elő a Gyűrű Szövetségének nyitójelenetével, ahol Szauron szétcsap az emberek és elfek között, minden mozdulatával tucatnyi ellenfelét lekaszálva. Hamar egyetértettünk abban, hogy a B&W2-ben a játékos avatárjának pontosan ilyen legyőzhetetlen erőt sugárzó szuper-katonának kell lennie. A téma aztán elkanyarodott afelé, hogy mik azok a dolgok, amelyek a játék első részében nem túl jól muzsikáltak, és mindenképpen változtatnunk kell rajta. A játékosnak igazán istennek kell éreznie magát, nem Mr. Bazi Nagy Kéznek, aki a halandókat pátyolgatja, és apró-cseprő kívánságaikat teljesíti. Nem lesz többé elveszett birkák keresgetése és hasonló csip-csup feladatok, csak olyasmikkel kell törődnünk, melyek valóban érdemesek egy isten figyelmére, melyek megváltoztatják a világ sorsát – és ez a B&W2-ben praktikusan a háború lesz. Persze ez nem kötelező! Ha valaki Sim City-stílusú játékos, világuralomra törhet teljesen erőszakmentes eszközökkel is: gyönyörű, prosperáló városokat építhetsz, melyek láttán az ellenség kiábrándul a folytonos háborúskodásból, otthagyja a hadi táborokat, és szépen betelepül hozzád. Viszont ha valaki olyan agresszíven játszik, mint mondjuk én, lerohanja és porig égeti az épülőszépülő várost, az embereket rabszolgasorba hajtja, a lázadozókat meg megeteti az avatárjával, hehe.

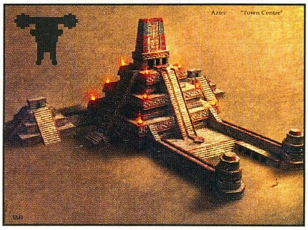
A további alapgondolatokban is hamar megegyeztünk: az avatárnak inkább segítenie kell a játékost, mint hátráltatni, a kezelőfelületet teljesen újra kell írni, a játéknak erősen sztori-központúnak kell lenni (még jó, különben nem lenne munkám...), több ezer fős epikus csatákat kell mutatnunk a játékosnak, és az avatár mellett további emocionális kötelékeket kell kiépítenünk az emberekkel, a sztori fő karaktereivel. Ez tehát a B&W2 dióhéjban: választás, hogy a béke vagy a háború istene akarsz-e lenni. Ennyit mára, jövő hónapban újra jövök!

JMF

DOKUMENTÁCIÓ LIONHEAD-MÓDRA

Íme az első Black & White 2 design-megbeszélés teljes „dokumentációja", ahogy azt lejegyzeteltem...

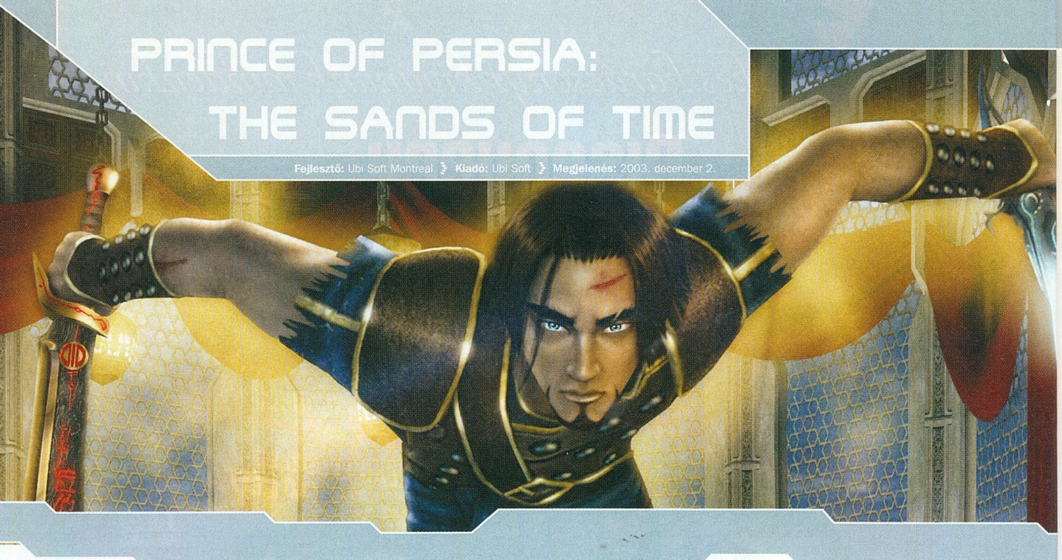
- EPIKUS HANGULAT – a legfontosabb!
- Az világ háborúban áll, a vallás katalizátor-szerepet tölt be
- Jó = építés, nevelés, oltalmazás, Gonosz = pusztítás, hódítás, gyilkolás
- Az avatár a játékos generálisa a harcmezőn
- Legyen nehezebb elérni, hogy az emberek a játékos szolgálatába álljanak
- Az egész játékon végighúzódó jellem-tükröződés
- A játékos minden akciójának legyen vizuálisan megjelenő hatása, ami mutatja, hogy ez jó vagy gonosz tettnek minősül
- Az egész irányítást felül kell vizsgálni!
- A falusiaknak sokkal karizmatikusabbnak, és kidolgozottabbnak kell lenniük
- A falusiak ne nyaggassák állandóan a játékost!
- Határozott különbségek a falvak, városok és nagyvárosok között – még nem biztos!
- Kidolgozott városi élet
- Falak és utak a városokban
- Új nyersanyag: a vasérc



Boldog és békés karácsonyt kívánunk mindenkinek!
Discovery CHANNEL
DVD & VIDEO
DINOSZAURUSZOK AZ ŐSVILÁG URAI
DINOSZAURUSZOK
AZ ŐSVILÁG URAI
(5.1 szinkron) DVD-n és videokazettán
A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
TAJ MAHAL – TOPKAPI
DÓZSE- ÉS SCHÖNBRUNN PALOTA
(4.0 szinkron) DVD-n és videokazettán
HARLEY-DAVIDSON AZ ÚJ GENERÁCIÓ
HARLEY-DAVIDSON
AZ ÚJ GENERÁCIÓ
videokazettán
A PIRAMISOK REJTETT TITKAI
A PIRAMISOK
REJTETT TITKAI
videokazettán
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE
AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE
videokazettán
FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™
©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.
Keresse az üzletekben, vagy rendelje meg a kiadónál!
PREMIER MÉDIA
Premier Média Kft. 1119 Budapest, Fehérvári út 89-95.
Telefon/fax: 06-1-205-3780, 205-37-81
E-mail: discovery@euroweb.hu • www.premiernet.hu

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Fejlesztő: Ubi Soft Montreal **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. december 2.



A nagy jóindulattal is csak gyengécskének nevezhető Prince of Persia 3D után mindenki halott franchise-nak könyvelte el ezt az ősi sorozatot. Az első rész majdnem 15 éve, 1989-ben jelent meg, és kora legsikeresebb játéka lett kétmilliós eladási eredményével. Ez különösen akkor figyelemreméltó, ha tudjuk, hogy mindössze egyetlen emberből állt a „fejlesztőcsapat" – Jordan Mechner dolgozta ki a részleteket, tervezte a pályákat, írta a programot és a zenét. A második rész hasonló sikert aratott, de az egy évtizeddel később, a Mattel (!) által feltámasztott háromdimenziós rész – mely nem volt más, mint egy rosszul megírt Tomb Raider, mellek nélkül – oltárit bukott.

Durva kezdetek. Ilyen körülmények között merült fel a játék jogait megszerző Ubi Soft vezetőségének fejében, hogy feltámasztják a tetszhalott sorozatot. Meg is hívták Mechnert Párizsba, ahol ő rögtön kijelentette, hogy csak akkor száll be a projektbe, ha tényleg jó játék készül; nem akarja még egyszer a nevét adni egy 60%-os értékeléseket elnyerő alkotáshoz. Mivel a Ubi célja sem ez, könnyen megállapodtak, majd Mechner Mortrealba repült, ahol találkozott a fejlesztőkkel. Finoman szólva sem jöttek ki egymással, lévén ők ismét Tomb Raider-klónban gondolkodtak. Végül drasztikus megoldáshoz kellett folyamodni: a designereket átirányították más projektekre, és fiatal, lelkes srácokat toboroztak (Mechnert leszámítva csak egyvalaki volt 30 év felett, az átlagéletkor nem sokkal haladta meg a húsz évet). Innentől, azaz 2001 májusától kezdve viszont már minden sínen volt, jól haladtak az eredetileg két évesre tervezett munkálatokkal, az idei E3-on bemutatott játék rengeteg díjat, és egyöntetűen dicsérő kritikát gyűjtött be.

A perzsa nindzsa. A fiatal designerek hamar elvetették az eredeti, szimpla ugrásokkal és kardozással operáló játékmenetet, és elmondásuk szerint három helyről szereztek inspirációt: a Mátrixból, a Tigris és sárkányból, valamint régi nindzsa-filmekből. Az alapkoncepció az volt, hogy a herceget olyan mozgáskultúrával ajándékozzák meg, ami ugyanolyan forradalmi lesz, mint az eredeti volt (akkor Mechner az öccsét filmezte le, ez szolgált a mozgások alapjául).
Egy 80%-os készültségben levő PS2-es verziót kaparintottunk karmaink közé, és az ezzel eltöltött három óra (itt fagyott ki véglegesen) – sőt, már az első perc is – minden gond nélkül meggyőzött minket arról, hogy a célt sikerült elérni. Már az alapmozdulatok, mint a futás, vagy a gurulás is olyan folyékonyak, olyan fantasztikusan vannak animálva, hogy az párját ritkítja. Ráadásul ez csak fokozódik, ha valami extrább mozdulatba, vagy összetett manőverbe kezdünk; ez pedig egyáltalán nem megy ritkaságszámba. A játék nagy részét ugyanis olyan logikai feladatok teszik ki, melyekhez ügyességre is szükség lesz. Jószerivel minden terem egy hatalmas fejtörő: adottak a platformok, a párkányok, az oszlopok vagy éppen kötelek, és ezek segítségével kell eljutnunk célunkhoz. A régi epizódok minden mozdulatát, minden akadályát megtaláljuk, csak ezúttal három dimenzióban kell manővereznünk. Az egyik gomb lenyomásával a herceg felszalad a falra – sokszor így tudunk felkapaszkodni a következő szintre -, de arra is van lehetőség, hogy a legfelső pontról rugaszkodjunk el. Ha ugyanezt nem a fallal szemben, hanem rézsút adjuk elő, akkor egy ideig a falon fogunk rohanni, ez például szakadékok feletti átkeléskor használható. Mindez sokszor van kombinálva oszlopokkal (ezekről is el lehet rugaszkodni) vagy rudakkal, melyeken korlátgyakorlatokat mutathatunk be.

Az igazi kihívást az jelenti, hogy ezeket a mozdulatokat gyors egymásutánban kell előadni, szinte reflexszerűen, mert a környezet szokás szerint nem túl barátságos. Néhol folyosók szakadnak le, máskor bizonyos platformokat csak kis időre tudunk aktiválni, no meg ott vannak a hírhedt csapdák, melyek sokszor hirtelen mozdulatokra késztetik az ideggyenge játékost. Szerencsére utóbbiak legtöbbször nem azonnal halálosak – ami már csak azért is jó, mert igen ritkán lehet menteni a játékban. Összesen hétféle csapdát helyeztek el a pályákon, mi ezek közül néggyel találkoztunk. Vannak földből előugró tüskék (ha nagyon lassan hala-

2D-sített jelenet a nosztalgia kedvéért

A Ponyvaregény Bénája felébredt...

Trinity új kosztümben mutatja be híres gyakorlatát

Így jár minden könyvtáros, aki az arisztokrácián megpróbál késedelmi díjat behajtani

Kis Mátrix-áthallás: indulhat a bullet-time kamera!

dunk, megúszhatjuk), forgó pengék, illetve ide-oda csúszkáló tüskés oszlopok, valamint falból előbújó „körfűrészek". Persze hirtelen halálra azért lehet számítani, mert vannak végtelen mélységű szakadékok, vagy karókkal feldíszített vermek, melyekből nem kerülhetünk ki élve...

Kard ki kard! Természetesen nem maradunk harc nélkül, általában a sok ugrándozás-kúszás oda vezet, hogy találkozunk néhány szörnyeteggel (a kerettörténet szerint a gonosz varázsló elszabadította az Idő Homokját, ami az örőket csúnya, világító szemű lényekké változtatja). Természetesen a küzdelem is olyan akrobatikus, mint minden más: elgurulhatunk a vízszintes csapások alatt, szaltózva menekülhetünk ellenfeleink elől, vagy éppen felpattanhatunk a nyakukba, hogy onnan vágjuk beléjük szablyánkat. Már az első pályákon is gyakran kerültünk szembe egyszerre három-négy ellenféllel, a helyzet pedig később csak romlott – volt olyan csata, ahol hatan rontottak ránk. Noha a harcban mindössze egy gomb használható, a herceg hihetetlenül sokféleképpen csaphat oda ellenfeleinek.

Minden attól függ, milyen irányban és milyen messze van tőle az adott ellenfél, ráadásul néha a környezet is segít. Ugyan tudatosan nem nagyon sikerült előhozni, de néha a falról felpattanva, amolyan Neós stílusban elrugaszkodva sikerült nekimenni valakinek, másszor a falra felfutva, majd onnan elugorva kerültünk az ellenségünk hátába. A harcot színesíti, hogy a szörnyeket csak a tőrünkkel tudjuk végleg megölni, ha csak felszeleteljük őket, pár másodperc után felkelnek a földről, és újult erővel vetik bele magukat a csata forgatagába. A tőr azonban nem csak a kivégzésre alkalmas, hanem az időt is tudjuk vele manipulálni. A legelsőként megkapott képessége (minél többet pusztítunk vele, illetve minél többet szippantunk be az Idő Homokjából, annál erősebb lesz), hogy körülbelül tíz másodpercet vissza tudunk pörgetni az időben. Ha nagy lendülettel belevetjük magunkat egy tíz emelet mély szakadékba, vagy sikerül a leggondosabb tervezés ellenére belegyalogolni egy csapdába, csak lenyomjuk a megfelelő gombot, és mintha egy videokazettát tekernénk vissza, visszajuthatunk oda, ahol még biztonságban voltunk. Természetesen nem használhatjuk nyakra-főre a lehetőséget, ez is attól függ, hogy mennyit sikerült begyűjtenünk az egész kastélyban szétszóródott homokból.

Emellett több felhasználási lehetősége is van mágikus tőrünknek, az egyik például lelassítja az időt, amolyan Max Payne-es módon. Pontosabban nem teljesen úgy, mert itt mi is jócskán lelassulunk, szinte ugyanannyira, mint az ellenfeleink, így sokkal kisebb az így nyert előny. Az Idő Tőre jó még a szörnyek homokká változtatására – természetesen ezután már egyetlen erőteljes csapás is elég a páciensnek. A felsorolásnak még nincs vége – mi ugyan nem tudtuk kipróbálni, de később lehet majd gyorsítani is az időt, és biztos lesz néhány titokban tartott funkciója is fegyverünknek.

Igazi folytatás. Már az E3-as bemutató meggyőzött minket, hogy a Sands of Time remek lesz, és a fejlesztők nem is éltek vissza bizalmunkkal. Az eredeti Prince of Persia minden pozitívuma megtalálható itt is, csak mai színvonalúra polírozva. Bár eddig csak a csodás animációkat említettük, de a képek alapján is feltűnhet, hogy az új PoP minden tekintetben gyönyörű. Remek videók tarkítják, a pályák monumentálisak, remekül kidolgozottak, és egyedi speciális effektek dobják fel. Igaz, bump mappingnek és ilyesmiknek nyoma sincs, de a filmes kameraváltásoknak köszönhetően rendkívül látványos és még mozgalmasabb lesz a játék. Harc közben például ha valami extra mutatványt adunk elő, azonnal átugrik a kamera egy olyan helyre, hogy a lehető legjobb rálátásunk legyen az eseményekre – esetenként ez azt jelenti, hogy a földdel kerül egy magasságba a szemünk, vagy éppen tíz méterrel kerül a herceg feje fölé.

A hangok a kipróbált verzióban nem igazán működtek, de a zenékről is ugyanazt lehet elmondani, mint az előző számunkban bemutatott Beyond Good & Evilnél: filmbe illő, külön soundtrack-kiadást érdemlő alkotásról van szó. Ráadásul a játékmenet is változatos, van amikor bonyolult logikai feladatot kell megoldanunk, van amikor egy lengén felöltözött lánykával kell együtt haladnunk, és persze főellenfelek is akadnak.

Azt kell mondanom, számomra ez lett a tél leginkább várt PC-s programja (jól megférnek a toplistám élén a Deus Ex 2-vel). Nem tudom mi történt a Ubi Softnál, de idén erőteljes küzdelemben vannak a legjobb kiadónak járó címért...

Grath

AMI BÍZTATÓ: Kipróbáltuk – elámultunk. Különleges látványorgia, elképesztő mozdulatok, ravasz pályák; ennél több nem kell.

AMI AGGASZTÓ: Reméljük sikerül billentyűzettel is irányítani

ÖSSZESSÉGÉBEN: Abból amit láttunk, ki merjük jelenteni, hogy új fejezet kezdődött az akciójátékok történetében.

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

GYŰRŰK URA: A KIRÁLY VISSZATÉR

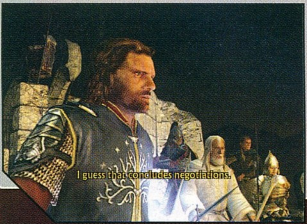
Fejlesztő: Hypnos Kiadó: Electronic Arts Web: www.eagames.com/official/lordoftherings

Talán az utóbbi évek legnagyobb meglepetése, hogy Tolkien főművéből olyan filmet sikerült készíteni, amely nemhogy nem lett megcsúfolása ennek a csodálatos világnak, de még a legelvadultabb rajongókat is kielégítette. Egy ilyen népszerű dolog licencét persze csak a legnagyobb játékkiadó vehette meg, így várható, hogy az elkövetkezendő néhány ősszel az EA ismerős logója után felhangzik Howard Shore borzongató zenéje. Ugyan tavaly konzolon már kipróbálhattuk, hogy milyen érzés is lehet a Gyűrű Szövetsége tagjainak bőrébe bújva küzdeni Szauron erői ellen, de nekünk, PC-seknek egy évet kellett várni ugyanerre az élményre. Most, egy hónappal a trilógia befejező darabja előtt kaptuk meg az ezen alapuló játékot.

Három ösvény. A játék alapvetően igen egyszerű: előre kell haladnunk a lineáris pályákon, miközben legyőzünk minden ellenfelet. Kis túlzással azt is lehet mondani, hogy a Golden Axe tért vissza feljavított grafikával, Gyűrűk Uraszósszal leöntve. Ez persze nem kritika akar lenni, azt eleve tudni lehetett, hogy nem egy RPG-t kapunk, hanem egy akciójátékot. Efelett ugyanúgy lehet keseregni, mint mondjuk azért, hogy a Megye megtisztítása nem kerül bele a filmbe, és körülbelül ugyanannyi értelme is van...
Az első elindításkor, miután lepörögtek a logók (van néhány) és megnéztük az intrót, azonnal az akció közepébe kerülünk, ráadásul vissza a Két Toronyba: Gandalffal kell a Helm-szurdoknál helytállnunk. Ha ezt sikerült teljesíteni, akkor kerülünk el a pályaválasztó menübe mely egy hatalmas templom falán levő festmény képét viseli; rendkívül szép megoldás. Ekkor választási lehetőséggel szembesülünk, ugyanis három út áll előttünk. Elkísérhetjük Gandalfot Minas Tirithbe, hogy vele küzdjünk a falakon. Választhatjuk a hobbitok útját is, mely az Osgiliathból való meneküléssel kezdődik, majd a Banyapók fészkén keresztül jutunk el a Végzet Hegyére. A harmadik utazás Aragornra koncentrál – először a Holtak Ösvényét kell bejárnunk, aztán pedig nekünk is el kell jutni Gondor szívébe, hogy odaérjünk az ostromra. Ha nem sikerül teljesítenünk egy szintet, vagy meguntuk az adott szereplőt, akkor válthatunk valamelyik másik ösvényre, ilyen tekintetben tehát szabad választást ad a játék.

A program legnagyobb sikere, hogy a pályák képesek visszaadni a filmek hangulatát, mozgalmasságát. Frodóék útját nem számítva bármelyik pályát lehetne említeni, mindenhol száznyi ork és hasonló fajzat támad ránk, sokszor hatalmas ütközetek forgatagában kell helytállnunk. Minas Tirith ostroma olyan kaotikus, amilyen egy igazi ostrom is lehet, akár a falakon rohangálunk, lerugdosva a létrákat és megsemmisítve az ostromtornyokat, akár a csatamezőn küzdünk, elpusztítva az olifántokat. Persze a hobbitok sem maradnak harc nélkül, de ők inkább menekülés vagy lopakodás közben kénytelenek leszámolni ellenfeleikkel, nyíltsisakos küzdelemben nemigen vesznek részt. Az egyik kedvenc küldetésem Cirith Ungolban játszódik, ahol Samunak meg kell találnia Frodót (elnézést a történet egyes pontjainak felfedéséért, de úgy gondolom – remélem –, a nagy többség azért olvasta a könyvet). Itt lopakodva, a terep adottságait kihasználva kell előrejutnunk, sokszor tündeköpenyünk különleges képességére támaszkodva. Az is nagyon tetszik, amikor Aragornék egy rajtaütés áldozataivá válnak Gondor déli kapujánál – itt mindenfelől özönlenek az orkok, a kaput egy troll védi. Az esélyek nem mellettünk állnak, de kis ügyeskedéssel sikerülhet feljutni a várfalra, ahonnan megöntözhetjük a hatalmas bestiát egy kis parázzsal. Van néhány küldetés, mely eltér a „mészároljunk mindenkit" irányvonaltól, Gandalffal például egyszer 200 menekülő asszonyt kell biztonságba kísérnünk. Eleinte csak orkok támadnak, de később érkeznek erősebb lények is, végül már három-négy hatalmas troll is tombolhat a kis téren.

Aki nem olvasta a könyveket, annak a történet meglehetősen hézagos lesz, nem biztos, hogy tudja majd követni a meglehetősen nagy ugrásokat. A könyv rajongóit pedig a filmkészítők változtatásai zavarhatják meg. Mint ahogy a Két Toronyban Faramir viselkedett teljesen másképp, mint az eredetiben, itt is nagy változások lesznek. Ezeket itt nem lőném le, de aki a moziban akar meglepődni, az inkább tartóztassa meg magát, és addig ne játsszon



Gimli igen szívós: mellkassal hárítja a nyílvesszőket, és ügyesen lefejeli Szauron tábornokának buzogányait

Ez a Samu nem a vértesszőlősi...

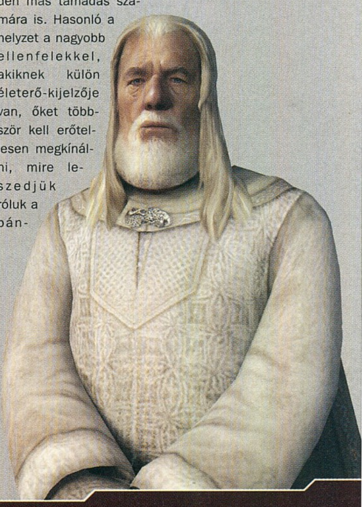
a játékkal! Lehetőség van ketten vállvetve is végigvinni a játékot, erre szolgál a menüben mosolygó kooperatív mód. Viszont ahogy ezt megoldották, az szörnyű: csak egy gépen lehet játszani, az egyik játékos billentyűzettel, a másik pedig gamepaddal irányít. Sem online nem lehet játszani, sem pedig LAN-on; hogy ezt ki találta ki, azt nem tudom, de rendesen kiszúrt a PC-sekkel, PS2-n ugyanis lehet neten keresztül játszani. Ilyenkor kicsit változnak a szabályok: nem választhatunk szabadon pályákat, hanem először Gandalf útján kell menni (mellé társnak választható bármelyik harcos), aztán Aragornén és utoljára jöhetnek a hobbitok. Egyébként ha végigvittük a játékot, akkor bármelyik karakterrel meglátogathatjuk bármelyik pályát, így megnézhetjük, hogy Aragorn mi tud nyújtani a Banyapók ellen, vagy hogy Gandalf miként járja meg Mordort.

A hősök élete nem könnyű. Bár a program meglehetősen egyszerű, és főként a nagyközönségnek, nem pedig a hardcore játékosoknak készült, ennek ellenére meglepően nehéz lett. Én normál fokozaton vágtam neki, de volt néhány olyan misszió, melyet csak sokadjára, fogcsikorgatva, hajszálnyi életerővel tudtam befejezni, sőt, olyan szégyen is megesett, hogy vissza kellett váltanom könnyű fokozatra. Két különösen durva küldetés van, az egyik Aragorn második pályája – itt nem csak egy főellenséggel kell megküzdeni, de ez után még ki is kell menekülnünk a Holtak Csarnokából. Ha túl gyorsan futunk, akkor hatalmas sziklák zúznak agyon minket, ha túl lassan, akkor a beomló barlang temeti hősünket maga alá. Ráadásul ki kell tanulni, hogy a ködös részeken merre lehet menni, különben elakadunk a kőtömbökben...

A másik talán még ennél is rosszabb: ez az utolsó helyszín, ahol Frodó küzd a Végzet Katlanánál – azon túl, hogy a könyvben minden másként zajlott, ellenfelünk meglehetősen szemét módszerrel küzd. Legalább ötvenszer próbáltam újra és újra, míg végül sikerült legyőzni.

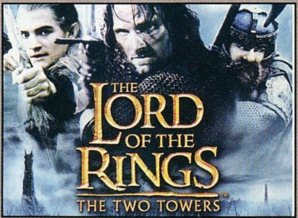
A nehézség nem az irányításnak köszönhető, mert az furcsasága ellenére jól sikerült (ha van egy jó gamepadunk, akkor azért érdemes inkább azt használni). A billentyűzet-egér kombinációt kell használnunk, csak az az eltérés a hasonló játékokhoz képest, hogy az egér mozgatása nem befolyásolja a látószöget, a program ugyanis rögzített – ám dinamikusan mozgó – kamerát használ. Ez egyébként sokszor bezavar, jó néhány olyan pálya van (a legdurvább a Banyapók barlangrendszere), ahol a nézetek nincsenek teljesen jól megválasztva, így könnyen eltévedünk, vagy nekirongyolunk egy sarok mögött várakozó ellenfélnek.

Az eredményes harc titka, hogy a hárítást kell kitanulni, például a főellenfeleket ezt használva szinte sérülés nélkül leölhetjük. Emellett minden ellenfél ellen megvan a megfelelő megoldás – az orkokat gyors ütésekkel is kivégezhetjük, míg mondjuk a pókok ellen az erős csapás ajánlott: ettől azonnal hátukra fordulnak, ekkor jöhet az alapból a Space-en levő kivégző mozdulat (ez minden földre került ellenfelet azonnal elpusztít). Az is nagyon fontos, hogy a pajzzsal rendelkező ellenfeleket elsőként mindig erős támadással csapjuk meg, ez ugyanis széttöri pajzsukat, és sebezhetővé teszi őket minden más támadás számára is. Hasonló a helyzet a nagyobb ellenfelekkel, akiknek külön életerő-kijelzője van, őket többször kell erőteljesen megkínálni, mire leszedjük róluk a pán-



MI TÖRTÉNT A KÉT TORONNYAL?

Ugyan tavaly is kaptunk egy Gyűrűk Ura-játékot, de a Vivendi Universaltól érkező Fellowship of the Ring nem igazán volt az a magas színvonalú program, melyet egy ilyen névtől várnánk. Emellé azonban majdnem eljutott hozzánk egy The Two Towers nevű játék is, mégpedig az EA-tól. A probléma az volt, hogy a fejlesztést végző Ritual nem készült volna el időre, ezért a kiadó inkább leállította a munkálatokat. Ezzel szemben konzolon (mindhármon, sőt, GBA-n is) rendben megjelent a TTT és hatalmas sikert aratott. Maga a játék nagyon hasonlított a Return of the Kinghez, azzal a különbséggel, hogy minden tekintetben gyengébben muzsikált: kevésbé volt látványos a grafika, monotonabbak voltak a küldetések, és a kooperatív mód is hiányzott – ráadásként pedig csak Aragorn, Gimli és Legolas volt választható karakter.



MAJDNEM DVD

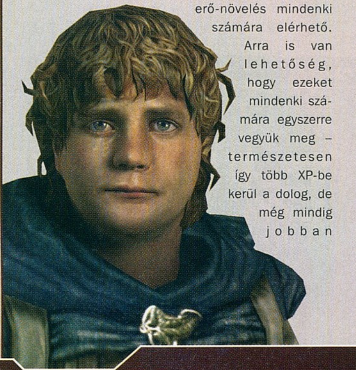
Az Electronic Arts azzal is fokozni akarta a játék és a film kapcsolatát, hogy a pályák teljesítésével különböző extrákat nyithatunk meg. Ezek inkább egy igényes film-DVD-t idéznek, mintsem egy játékot, de hát ezért nem fogunk panaszkodni. Megtekinthetünk itt pár tucat fényképet a film elkészültéről, illetve látványterveket mind a játékhoz, mind a mozifilmhez, de valószínűleg mindenki számára a legérdekesebb a kilenc interjú lesz. Ezek a főszereplőkkel készültek, és szerencsére nem valami korábbi felvételt láthatunk, hanem direkt a játék kedvéért készült beszélgetéseket. Ezekben a színeszek beszélnek röviden az általuk játszott szereplőről, illetve játékbeli karakterükről. Az idősebb mágusok ugyan csak messziről csodálják az Electronic Arts alkotását, de a négy hobbit igazán elemében érzi magát a kontrollert kezelve. Trufa szerint az ő – titkos, a játék végigjátszásával megnyitható – karakterét az intelligens játékosok fogják választani, Frodó pedig hátbaveregeti magát, amiért ő a legjobb képességű játékos a félszerzetek között. Ezeken felül mindenképpen érdemes megnézni az Andy Serkissel készült beszélgetést, aki többek között olyan érdekes információkkal látja el a kíváncsi nagyközönséget, minthogy Gollam hangját a szőrlabdákat felköhögő-öklendező macskák által keltett hang ihlette.

A fentiek mellett a történet végigjátszása három titkos karaktert nyit meg (egyet ugyan már elárultam, de a többi sem túl meglepő – Gollam nincs köztük, ráadásul a program feltelepített könyvtárai igen árulkodó nevekkel rendelkeznek...), valamint két arénát. Ezek húsz egymást követő szintet foglalnak magukba, természetesen mindig egyre brutálisabb ellenfelekkel akadhatunk össze. Először jön pár koszos ork, később pedig már a trolloknak is örülnénk – szóval nem egy séta a parkban, még a maximumig felhúzott karakterekkel sem (ezek teljesítésével lehet csak 100%-osan kivégezni a játékot, ha csak az alapszinteket visszük végig, akkor 87%-on rekedünk).

A patrollon lévő troll ellen több esélyem lenne, ha há-troll támadnám meg

célt. Sűrűn kell majd használnunk a távolsági fegyverünket is, ez különösen fontos lesz a többi íjász ellen, illetve a főellenségeknél. Sokszor segít a környezet is, a fegyvertartókból lándzsákat vehetünk ki, melyek azonnal leterítenek egy ellenfelet, a parázstartókat felborítva, vagy fáklyákat dobálva pedig tűzbe boríthatjuk az orkokat.

Frodó szintet lép! Ha csak annyi lenne az egész játék, hogy a pályákon lemészárolunk mindenkit, akkor közel sem lenne ennyire élvezetes. A Király visszatért vékony RPG-máz borítja: a sok ölésért cserébe tapasztalati pontokkal leszünk gazdagabbak, ez pedig – és ez legalább olyan abszolút igazság, mint hogy minden évben van új FIFA – előbb-utóbb szintlépéshez vezet. Küldetések végén vásárolhatunk különböző kombókat és más tápokat, természetesen csak azok közül, melyek az adott szintünkön elérhetőek. Vannak karakterspecifikus dolgok, például a távolsági támadását mindenki másképp fejleszti, és a speciális képességeket is külön-külön kell mindenkinél erősíteni, de a kombók, és az életerő-növelés mindenki számára elérhető. Arra is van lehetőség, hogy ezeket mindenki számára egyszerre vegyük meg – természetesen így több XP-be kerül a dolog, de még mindig jobban megéri, mintha mindenkinél egyesével ruháznánk be rá.



A kapott tapasztalati pontok mértéke függ egyrészt a megölt ellenfél típusától, másrészt pedig attól, hogy a végzetes csapás bevitelekor hősünk milyen lelki állapotban volt. Az általunk bevitt sikeres csapások feltornázzák karakterünk lelkesedését, ezt jelzi az egyre inkább megtelő kör alakú mérce a bal alsó sarokban (ez az idő elteltével lassanként, általunk bekapott ütések esetén pedig gyorsan csökken). A halálos csapás megtételekor négyféle osztályzatot kaphatunk Fairtől Perfectig. Természetesen az utóbbi a legkívánatosabb, már csak azért is, mert ha ezt sikerül elérni, akkor hősünkön harci láz vesz erőt, és egy ideig csapásai erősebbek lesznek, és még kizökkenteni sem tudják, hiába találnak el minket, egy ideig mindenképpen Perfect értékelést kapunk.

Minden karakter rendelkezik egy speciális képességgel, melyet szintén fejleszthetünk tapasztalati pontjainkból. Gandalf egy varázsaurát tud maga köré vonni, mely nem csak védi, de a rá támadókat is megsebzi. A hobbitok tündeköpenyüket magukra borítva láthatatlanná válhatnak, ráadásul így képesek lesznek a hátbaszúrásra is (a kivégzés gombját kell megnyomni). A harcosok egyfajta harci őrjöngésbe lovallhatják bele magukat, melynek köszönhetően megnő sebzésük, és szinte azonnal Perfect-állapotba kerülnek.

Majdnem film. Az utóbbi időkben mind a kiadók, mind a filmforgalmazók egyre nagyobb figyelmet fordítanak arra, hogy a filmek alapján készülő játékok színvonala magas legyen. Persze vannak balul sikerült vállalkozások, de még mindig jobb a helyzet, mint pár éve volt; lehet, hogy az Enter the Matrix nem sikerült túl fényesre, de legalább az igyekezet jeleit fel lehetett rajta fedezni. Az EA fejlesztőcsapata is szoros együtt-

Élőhalottak Napja

A troll nem kerüli meg a falat - az AI itt direkt buta

Kiborult a parázs - ennyit a rejtőzködésről, Samu

működésben dolgozott a film készítőivel, páran le is költöztek közülük Új-Zélandra néhány hónap erejéig, hogy testközelről figyeljenek meg mindent. És ha olyan mértékű összefonódás nem is volt a film és a játék készítői között, mint az Enter the Matrix esetében, itt is mindenhez Peter Jackson, valamint a New Line Cinema embereinek beleegyezése kellett.

Az gondolom természetes, hogy az EA megkapta a három film teljes zenei anyagát, így véges-végig Howard Shore dallamai szólnak. Aki legalább egyszer látta akár csak az egyik filmet, az tudja, hogy ez a zene milyen hangulatot képes teremteni – és erre a játékban is képes. Néhol alig halljuk, máskor minden mást elnyom, de mindig elvarázsol – komoly szerepe van abban, hogy az EA programja ennyire képes visszaadni a moziban látottak hangulatát. A szereplők is saját hangjukat adták, ráadásul nem a filmből kivágott mondatokat hallhatunk viszont, hanem direkt a program kedvéért felvett monológokat, beszélgetéseket és csatakiáltásokat. Ez persze főként azoknak fog feltűnni, akik angolul szokták megnézni a filmeket, a többieket legfeljebb megnyugtathatja ez a tény. Igazán szép lett volna egy teljesen magyarított változat, elvégre a film kivételesen magas színvonalú szinkronnal van ellátva – de hát egy ideig az ilyesmi biztosan csak álom marad.

Amellett, hogy a küldetéseket az Electronic Arts designerei Peter Jacksonnal egyeztették, ezek látványvilágát is megpróbálták minél inkább a filméhez közelíteni. Elsőként annyi fényképet készíthettek a szereplőkről, amennyit csak akartak, aztán ezek alapján készítették el a játékban szereplő modelleket. Nagy általánosságban jó munkát végeztek, különösen Samu és Aragorn lett hasonlatos az igazihoz, és talán csak Gandalfra mondanám, hogy nem sikerült megfelelően ábrázolni: ugyan fehér köpenyéről mindig meg fogjuk ismerni, de az arca igencsak részletszegény. A többi lény – többek között az ent, a különböző orkok vagy éppen az olifánt és a troll – viszont hibátlan lett, mind mozgásaikban, mind kinézetükben pontosan olyanok, amilyet elvárhattunk. Csakúgy, mint a pályák, amelyek szinte a legutolsó fűszálig és pókhálóig megegyeznek a filmben majdan láthatókkal (ezért jó a sok filmjelenet, legalább van összehasonlítási alap). Persze néhol a fejlesztőknek kellett kitalálniuk dolgokat, de ilyenkor is segítséget kaptak a film látványtervezőitől, úgyhogy Osgiliath eddig sosem látott részei is teljesen hihetőek.

Az egyes küldetések előtt, illetve után igen hosszú videókat nézhetünk meg, melyeket a három részből vágtak össze. Érezhető, hogy a harmadik részből nem akartak sok poént lelőni, ezért a legfontosabb, leginkább titokban tartott részeken – mint mondjuk a Holtak Ösvénye, vagy éppen Cirith Ungol – játékmotorral készültek az animációk. Viszont például a Minas Tirith-i csatából rengeteg részlet kiderül a játékosok számára. Összességében legalább félórányi filmet kapunk, plusz még azokat az interjúkat, melyeket a pályák teljesítésével nyithatunk meg (lásd a szövegboxot valahol a környéken). Az egyik leghatékonyabb eszköz a film-játék kapcsolatának bemutatásához az a megoldás, amikor a film átmegy a játékmotorral készített animációba. Néhol olyan jól megcsinálták, hogy szinte nem is vesszük észre az átmenetet.

A grafika tehát nagyszerű, az egyetlen hibája, hogy igazi pompájához rendkívül erős gépre van szükség. Csak összehasonlításképpen: nálam a Halo remekül fut 1024-es felbontásban, maximum beállításokkal, viszont a Király visszatér ugyanilyen opciókkal kegyetlenül szaggatott. Főként a köd és a robbanások fogják meg a sebességet, azokból viszont nincs hiány – sőt, néhány pályán szinte folyamatosan ilyesmiben van részünk.

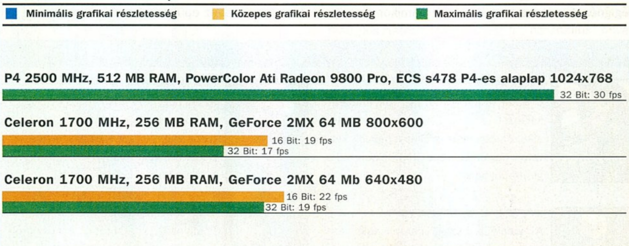
A Király visszatér nem egy forradalmi játék – és szerencsére nem is akar az lenni. „Mindössze" egy jól összerakott, rendkívül hangulatos akciójáték, mely valószínűleg minden Gyűrűk Ura-rajongó tetszését elnyeri. Biztos lesznek olyanok, akiket zavar majd, hogy Gandalf szinte nem lép, vagy hogy Samu mérgezett tőrt hajigál, de azért azt nem szabad elfelejteni, hogy ez mégiscsak egy játék, amely nem lehet 100%-ban olyan, mint egy film. El kell fogadni, hogy egy akciójáték készült a filmből, nem pedig egy igazi RPG (majd a Middle-Earth Online!). A film-játékok között pedig vitathatatlanul ez a legigényesebb, a legjobb!

Vannak kisebb-nagyobb hibái – például a hatalmas gépigénye, vagy a kooperatív-mód érthetetlen korlátozása – de olyan hangulatos, olyan lendületes, hogy ezeket meg lehet bocsátani. Kitűnő beharangozója a filmnek, melyet sajnos nálunk csak jövőre mutatnak be.

Grath

Gyűrűk Ura
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a Gyűrűk Ura: A király visszatér demóban szereplő pályáján végeztük az ingyenesen letölthető Fraps programmal (a DVD mellékleten megtalálható) végeztük.



A kisebb teljesítményű konfiguráción a játszható sebesség érdekében sok esetben kénytelenek voltunk 16 bites színmélységre kapcsolni. Az erősebb konfiguráción optimalizált motor miatt 30 fps-nél nagyobb értéket nem tudtunk elérni.

85%

grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 12/15
összhatás 4/5

DVD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Változatos küldetések, remekül adja vissza a filmek mozgalmasságát és látványvilágát
KONTRA: Nincs online játékra lehetőség, a kamera sokszor bezavar

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 700, 128 MB RAM, 32 MB videokártya, 2 GB HDD

ARENA
The Hulk.....79%
X2: Wolverine's Revenge.....62%
Enter the Matrix.....75%

XIII

Fejlesztő: Ubi Soft ❯ Kiadó: Ubi Soft ❯ Web: www.ubisoft.com

Mi történik, ha minden idők egyik legnépszerűbb francia képregényéből napjaink legkreatívabb játékstúdiója a cel shading technikát alkalmazva elkészíti a világ első rajzfilmszerű akciójátékát? Lényegében ugyanaz, ami a Ubi Soft játékok esetében manapság lenni szokott... az egész szerkesztőségnek leesik az álla!

Képtelen képregény. A XIII egy zseniális történettel és csavaros fordulatokkal megáldott játék, melyben amnéziában szenvedő hősünket alakítva kell felfedeznünk múltunkat. A sztori előrehaladtával természetesen fokozatosan egyre több és több információhoz jutunk. Szép lassan körvonalazódik előttünk az elnök elleni merénylet és az akcióval összefüggésbe hozható szereplők ok-okozati összefüggése, és végül megtudjuk, mit rejt a mellkasunkra tetovált szám...

A XIII játékmenete a történetéhez hasonlóan tökéletesre sikeredett, s bár nincsenek benne forradalmian új elemek a sztori előrehaladtával mégis egy cselekménydús, változatos játékelemekben bővelkedő program képe rajzolódik ki előttünk. A XIII misztikus kémfilmekbe illő történetéhez igazodva a műfajra jellemző és leginkább a Bond-játékokban található megoldásokat használ. Az egyszerű „ölj meg mindenkit" típusú feladatoktól a szabotázsakciókon keresztül egészen a lopakodós pályákig szinte minden már bevált, és jól működő játékelemet felvonultatnak a készítők - s teszik ezt úgy, hogy a játékos figyelme egy pillanatra se lankadjon.

Természetesen a bevált játékelemek kopírozása nem lett volna elég a sikerhez, és ezzel hál'isten a készítők is tisztában voltak, ezért amellett, hogy a lehetőségekhez képest maximálisan kidolgozták a küldetéseket, kihasználták az újszerű képi világban rejlő lehetőségeket is. Mivel a játék egészét rajzfilm- és képregényszerű elemekre építették, ezért bátran alkalmazták a nyomtatott a képregényekben bevált hangutánzó grafikus elemeket. Már a játék képregényszerű, a fontosabb jeleneteket külön ablakokban megjelenítő átvezető animációit végignézve is leesett az állunk, ám amikor a programban is megjelentek a nyomtatott füzetekben alkalmazott grafikus megoldások, a léálegzetünk is elállt.

Hihetetlen hangulatot kelt a fegyverek ceruzarajzra emlékeztető torkolattüze, az ellenfél lépteit jelző „tap, tap, tap" szócskák felvillanása, vagy a gránát eldobását követő „Kaboom" felirat kíséretében keletkező detonáció, minek következtében a másvilágra küldött ellenfeleink a fejük felett felvillanó „Aaaraaghhh" szó megjelenése után holtan esnek össze.

A fent említett, képregényekben használatos hangutánzó feliratok és a külön ablakokban megjelenő párhuzamos cselekmények leginkább a lopakodós pályákon működnek, sőt azok egyszerűen elképzelhetetlenek lennének nélkülük. Fantasztikus érzés a zárt ajtón is áthallatszó lépéseket jelző „tap, tap, tap" feliratokat nyomon követve kijátszani az ellenséges őrszemeket, majd mögéjük kerülve torkon ragadva túszul ejteni őket, hogy aztán testüket élő fedezékként használva, egyetlen pisztolylövés nélkül hagyjuk el az épületet.

SZEREPLŐK

XIII

A játék főszereplője emlékezetvesztéssel tér magához a tengerparton, múltja egyetlen nyomát a mellkasán hordozva egy tetoválás képében. A történet előrehaladtával szép lassan kiderül, mit is rejt a különös XIII szám, honnan jöttünk és kik is vagyunk valójában.

MAJOR JONES

Ő a XIII védőangyala. Egy tökéletesen kiképzett katona, aki minden egyes alkalommal kihúz minket a pácból. De vajon milyen szerepet töltött be eddigi életünkben?

GENERAL CARRINGTON

A speciális osztag parancsnoka és mint később kiderül, ő hősünk mentora. Nyugodt, megfontolt és bölcs katona, akiben mindig megbízhatunk.

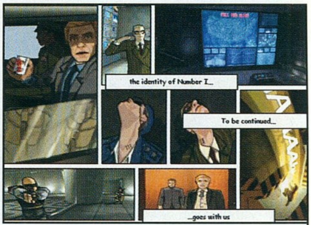
COLONEL AMOS

Az FBI nagy befolyással rendelkező vezetője, aki mindenképpen pontot szeretne tenni az elnökgyilkosság-ügy végére, és ő lesz az, aki a történet előrehaladtával tisztáz minket a koholt vádaktól.

THE MONGOOSE

Főellenségünk a sötét és gonosz erők birtokában lévő tökéletes gyilkológép. Nem ismer félelmet, és nincs tisztában a kegyelem fogalmával. Csak mi állíthatjuk meg.

A cell shading technikának köszönhetően tusrajz-szerű a látvány - akárcsak az igazi comicokban



A történet visszanézhető a menüben

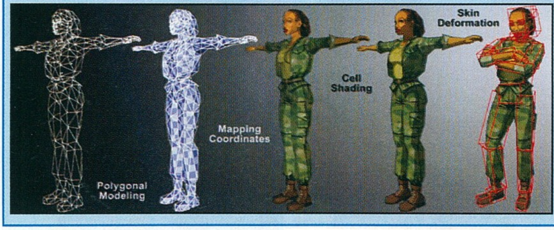
Mint a fentiekből kiderült, a XIII-ban aránylag nagy mozgásszabadsággal rendelkezünk, azaz egy adott feladatot általában több módon, vagy módszerrel is megoldhatunk. A játékban ugyanis az összes mozdítható tereptárgyat felhasználhatjuk küldetésünk sikere érdekében. A felvett üveget elhajítva zajt kelthetünk és elcsalhatjuk posztjáról a strázsáló őröket, ám ha kedvünk tartja, mögéjük is kerülhetünk és ugyanazzal a flaskával fejbe is kólinthatjuk delikvensünket, aki ilyenkor természetesen azonnal elájul. A fent említett lopakodós jelenetek mellett a felejthetetlen pillanatok közé tartozik az FBI ügynök bepoloskázása, a Grand Canyonban, helikopterek ellen vívott harc, a játék vége felé található Monostorban játszódó Indiana Jones filmekre emlékeztető, feladványokban gazdag misszió, a végjáték rakétasilóiban zajlódó tűzpárbaja vagy a katonai bázison véghez vitt szabotázsakció, aminek a flotta tengeralattjárója látja a kárát.

A XIII sokszínű játékmenetéből adódóan számtalan típusú és funkciójú fegyverrel és kevesebb, de annál hasznosabb kémkütyüvel találkozhatunk a küldetések teljesítése során. A már megszokott hangtompítós pisztoly, gépfegyver, Uzi, gránátvetők és távcsöves puska mellett újra kipróbálhatjuk a régebbi Tomb Raider epizódok óta hanyagolt szigonypuskát, valamint a lopakodós játékok elmaradhatatlan kellékét, a távcsöves nyílpuskát, mellyel zajtalanul küldhetjük a másvilágra ellenfeleinket. Természetesen minden egyes mordály más és más adottsággal rendelkezik, így a missziók sikere sokszor a megfelelő eszköz kiválasztásán áll vagy bukik egészen addig, amíg a katasztrofálisra sikeredett mesterséges intelligencia közbe nem szól. Hiába a pályatervezők alapossága és a fegyverarzenálra épített, milliméter-pontosan megtervezett küldetéssorozat, ha az AI hiányosságainak köszönhetően minden egy pillanat alatt a feje tetejére állhat. Ha ez bekövetkezik, akkor már tökéletesen mindegy, hogy nyílpuskát vagy a nagyobb szórású, kis hatótávolságú shotgunt használjuk, mivel a buta AI-nak köszönhetően kihívás nélküli viadalok elevenednek meg a képernyőn. A fegyverek egyensúlyáért felelős programozók a XIII-ba beépített többszereplős játékmódoknak köszönhetően azonban mégsem végeztek felesleges munkát, mivel az ott felvonultatott játékmódokban tökéletesen funkcionálnak a fegyverek, így ott hús-vér szereplőkkel harcba szállva igazán élvezetes küzdelmeknek lehetünk tanúi. Az már természetesen más kérdés, hogy a Halo és a Battlefield 1942 mellett kinek lesz kedve képregényszerű többszereplős játékkal játszani... de legalább a lehetőség adott.

A felsorolt arzenál mellett hősünk képes álkulcs használatra, valamint kitűnően elsajátította a wormsos ninja rope használatát is, minek köszönhetően pillanatok alatt kinyitja az egyszerű zárakat, illetve motoros szerkentyűjének segítségével észvesztő magasságokba juthat el. Pont. Itt ugyanis véget ér a XIII-ban használható eszközök száma, és valljuk be ez kevés még akkor is, ha a precízen felépített küldetéssorozatban megfelelően adagolják a kütyük használatát.

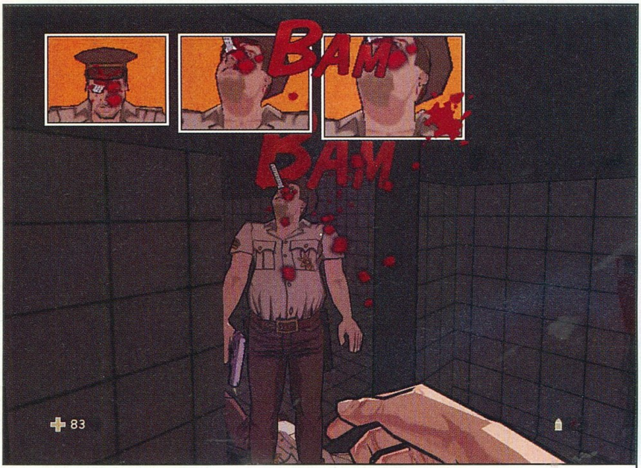
Az eddigiekből gondolom mindenki számára kiderült, hogy a XIII egy kivételes és különleges program, amely tökéletesen illeszkedik a Ubi Soft által az utóbbi évben kiadott kreatív, újszerű játékelemeket felvonultató programok sorába, ám a

MI IS AZ A CELL SHADING



Az eljárás alkalmazásakor maga a látvány többféleképpen is kivitelezhető, ami a technológia legnagyobb szépsége, hiszen hatalmas művészi szabadságot ad.

A cel shading legnagyobb kihívása az alkalmazott textúrák oldaláról jelentkezik. A színezést többnyire egy kevésbé részletes alaptextúrával oldják meg, gondosan ügyelve arra, hogy a végeredményen láthatóvá váljanak az igazan karakteres vonások, de az sem kerülheti el az alkotók figyelmét, hogy a végtermék egységes képet mutasson. Ha a környezet „simán" textúrázott, akkor ügyelni kell arra, hogy az harmonizáljon a karakterekkel és a használt effektusok se „essenek le" a képernyőről.



Az első igazi képregény-játék: soha nem láttunk még ilyen "látványos" hangeffekteket

Uzik vs nyílpuska - ennyit a klánról

Splinter Cellhez hasonló történelmet sajnos még-sem ír. S hogy miért? A válasz roppant egyszerű: A XIII-ban felvonultatott mesterséges intelligencia bűn rosszra sikeredett. Mivel a játék gondosan megírt és tökéletesen felépített történetéből adódóan az első bittől az utolsóig letárolt (scriptelt) elemeket tartalmaz, ezért mindig minden ugyanakkor és ugyanúgy történik, egészen addig, amíg az első pisztolylövéseket követően el nem elszabadul a pokol. Ettől a pillanattól kezdve a ugyanis a gépi AI kommandírozza az ellenséges egyedeket, ám munkásságában nem sok köszönet van. Az támadóink általában nyílegyenesen, fedező tűz nélkül, a terep- és környezeti adottságokra fittyet hányva mindenen átgázolva rohannak felénk egészen addig, amíg egyetlen jól irányzott lövéssel le nem terítjük őket.

A legviccesebb szituációk akkor alakulnak ki, amikor egy jobb létre szenderült katona kerül a ránk rontó ellenfél és hősünk közé: ekkor ugyanis a gépi AI minden esetben megáll az elesett katona mellett, majd felveszi annak tölténytáskáját... Figyelmen kívül hagyva azt a tényt, hogy mi két centire állva tőle egy szál dobókésünkkel kiolthatjuk életét. A fenti bakik és logikátlan jelenetek sajnos a játék egészére jellemzők és egyedül a lopakodós missziók teljesítése közben nem zavarók, hiszen ott minden esetben észrevétlenül, a katonák útvonalát figyelve és kijátszva kell teljesíteni a küldetéseinket.

A XIII-ban az év legzseniálisabb képi világgal megáldott játékát köszönthetjük. A cel shading technikával életre keltett képregényszerű, ám mégis 3D-s megoldásai új színt hoztak a PC-s játékok világába és bizonyították, hogy művészi megoldásokkal néha sokkal hatásosabb, komplexebb és szebb eredményeket lehet elérni mint a shaderek, bump mappingek és lens flare-ek nyakra-főre alkalmazásával. A formabontó megoldások mellé tökéletes pályatervezést és dinamikusan változó zenét párosítottak, minek végeredményeként a XIII személyében olyan etalon született, ami mellett egyszerűen képtelenség szó nélkül elmenni.

Mindent összegezve azt kell mondanom, hogy a XIII az idei év egyik legnagyobb meglepetése. A Ubi Soft csapatának köszönhetően egy példaértékű történettel, fantasztikus hangulattal, soha nem látott képi világgal, változatos játékmenettel és a közel 20 órás tiszta játékidővel megáldott játékot kap kezébe a vásárló, akit a XIII végigjátszása után bizton állíthatom, hogy az elégedettség érzése kerít hatalmában. Mindezek tükrében a cikk végén szereplő 87%-os értékelés láttán sokakban felmerülhet a kérdés: miért? A válasz roppant egyszerű: a XIII-ban megvalósított mesterséges intelligencia a program többi játékeleméhez hasonlítva elszomorítóan gyengére sikeredett, így maga alá temette a játékprogramok legfontosabb elemét, a kihívást, mely nélkül ez az amúgy tökéletes játék sajnos nem érdemelhet többet. Ha a készítőknek az AI területén sikerült volna a közel két évvel ezelőtt készült Medal of Honor, vagy a mára már matuzsálemnek számító No One Lives Forever mesterséges intelligenciáját reprodukálnia, akkor az ismertető végén szereplő összeg kb. 94%-ot mutatna, és az év legjobb first person shooteréről beszélhetnénk. Így azonban be kell érnünk minden idők egyik legeredetibb, legváltozatosabb és legdesignosabb játékával... ami valljuk be, nem rossz referencia!

Sasa

87%

grafika	24/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: ÚJSZERŰ KÉPI VILÁG, VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET, KIVÁLÓ TÖRTÉNET, HANGULATOS ZENE
KONTRA: GYENGE MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII750, 128 MB, 1,2 GB HDD, 32MB videokárty

ARENA

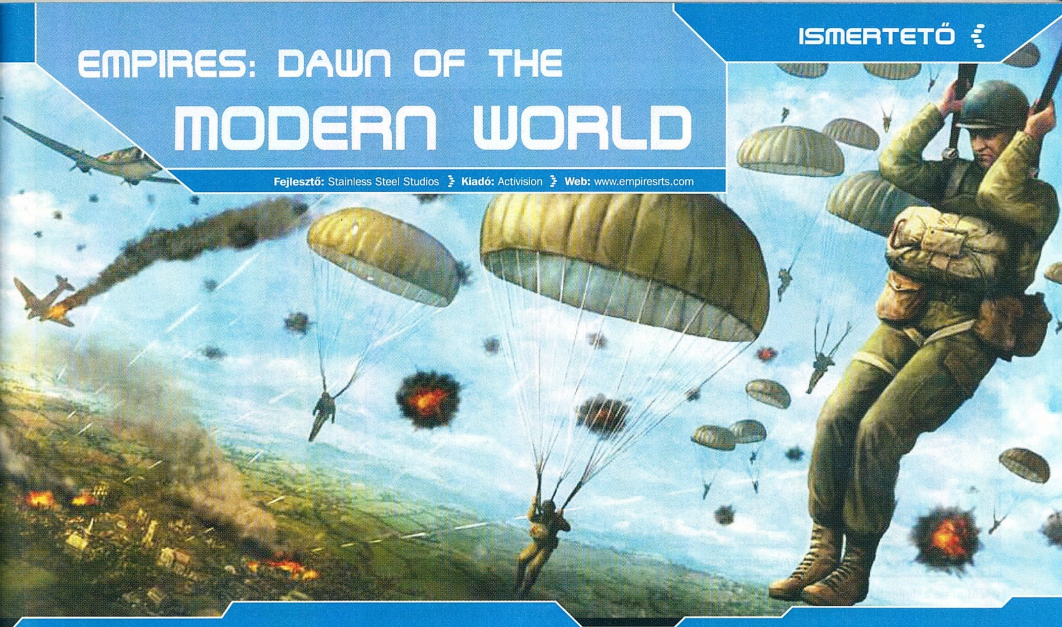
No One Lives Forever 2	85%
James Bond 007: Nightfire	80%
Halo	94%

TAPTAPTAP

A lopakodós küldetések legzseniálisabb húzása a képregényekből visszaköszönő hangutánzó szócskák használata, amiknek köszönhetően a tereptárgyak és a zárt falak mögül áthallatszó zajok „láthatóvá" válnak, így nyomon követhetjük az őrök és a járőröző katonák mozgását és kidolgozhatjuk taktikánkat.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Fejlesztő: Stainless Steel Studios **Kiadó:** Activision **Web:** www.empiresrts.com



Ahogyan az autók között vannak nagy márkák, úgy az RTS-ek világán is uralkodnak nagy játékok. Az Age of Empires sorozat az RTS-ek S-class Mercédesze. Ezek a játékok hatalmasak, kényelmesek, sokoldalúak... és az előállításuk egy kalap pénzbe kerül. Ki ne örülne, hogy kipróbálhat egy mercit, és még fizetnek is érte? Én se' dőltem a kardomba, amikor Sasa rám testálta az Empires ismertetőt.

Állj! Természetesen nem az Ensemble Studios-hoz készülők ódát írni, hiszen ezt a játékot már nem is ők készítették. Akiért a dal szól, az Rick Goodman, az AoE egykori vezető designere, az Empire Earth ősapukája. Ő hozta be az RTS-ek világába azt a részletekbe menő, mégis epikus méretű gondolkodást, melynek evolúciós csimborasszója jelenleg az Empires: Dawn of the Modern World (huh: a jövőben legyen csak Empires, jó?).

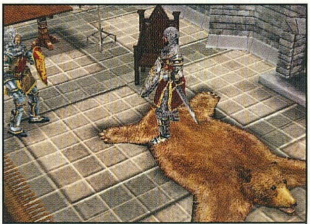
Pár szóban. Pár szóban összefoglalva, az Empires nem más, mint az Empire Earth átdolgozása, továbbgondolása, felpolírozása. Senki ne várjon tőle forradalmian új irányt, világmegváltó mutációt, ez csak az RTS-evolúció soron következő, még életképesebb egyede. Játékrendszerének alapjait örökölte, mindössze annyi történt, hogy az EE három évezredet felölelő léptéke itt 1000 évre apadt, a civilizációk száma pedig 21-ről 9-re. Cserébe viszont a modell még aprólékosabb lett. A kilenc civilizáció egészen eltérő módon játszandó, mindegyik kapott egyedi egységeket, előnyöket és különleges képességeket. De ami a legfontosabb: mindegyikre jutott elegendő a fejlesztők idejéből, így mindegyiknek megvan a maga egyedi hangulata.

Hadjáratok. Habár az RTS-ek mostanság inkább multiplayerben domborítanak, a sztorit mesélő hadjáratokra is nagy az igény. Az Empires rögtön hármat is kínál, annyira különböző korban és hangulatban, hogy akár három külön játék is lehetne. Mindhárom hadjárat választható az első pillanattól fogva.
Az első Oroszlánszívű Richárd korába ragadja a játékost, hogy ott a címszereplővel azonosulva oltalmazza Angliát a francia hadaktól. Igazi koromfüstös, kardcsörgetős középkori hangulatban.
A második hadjáratban a távoli keletre sodródunk, hogy az európai ember által kevéssé ismert, de amúgy nemzetileg hős Yi admirális bőrében szervezzük meg Korea védelmét a japán invázió ellen. A sztoriban és a küldetések designjában lépten-nyomon feltűnnek a kung-fu filmek hőn szeretett klisései: öreg mesterek, részeg kardművészek, ősöreg csodálatos szerkezetek, és ravasz kis fejtörők. Harmadszorra pedig ismét ismerős a terep: a második világháborúban járunk, Patton tábornokként kell eltaposnunk a náci veszedelmet Észak-Afrikában és Franciaországban. Aki az AoE látásmódját utánzó szokvány RTS-ekhez szokott, igencsak meg fog lepődni, milyen szellemesen álmodták bele a fejlesztők a második világháborús modern hadviselés kellékeit a rendelkezésre álló szabályrendszerbe.
Habár a szingli hadjáratokban csak ez a három nemzet játszható, a multiban kipróbálhatod mind a kilencet. A korai történelmi korokban csak frankok, britek, koreaiak és kínaiak vannak, de ezek a nemzetek, amikor a modern korba lépnek, más nemzetekké alakulhatnak át, így kerülnek képbe a franciák és a németek.

Minden kezdet nehéz. Kicsit fantáziátlan ez az alcím, de jobb nem jutott eszembe. Nem arra utalok vele, hogy a játék nehéz lenne, vagy nehéz lenne megtanulni az irányítást... vagy ilyesmi. Ami nehéz, az a játékot magát megszeret-

A vízeffekt minden RTS-t felülmúl

Közeli zoom esetén nem túl szépek az egységek



Ha tetszik, ha nem ez a medvék sorsa...

D-Day: Normandiában pálmafák? Emberek azt hiszem eltévedtünk!

YI SUN SHIN ADMIRÁLIS

A koreai hadjárat főszereplője – mint minden fontosabb karakter a játékban – valós történelmi személy. 1545-ben a harmadik hold nyolcadik napján jött világra, Szöulban. Katonai tanulmányokat végzett, és egyre magasabbra kapaszkodott a ranglétrán, habár becsületbeli kérdések miatt sokszor került szembe feletteseivel. A mandzsu „banditákkal" 1583-ban ütközött meg először, foglyul ejtve azok vezérét, Mu Pai Nait. Ezután Yi megszámlálhatatlanul sok csatát vívott még Korea védelmében, nem is egy ellenség ellen, de ezek kimeneteléről inkább nem árulok el részleteket – tessék végigjátszani a koreai hadjáratot!

ni. Mintha a fejlesztők egyszerre igyekeztek volna megfelelni a hardcore játékosok igényeinek és a zöldfülűeknek is – na persze, az egész szakma erről álmodozik, hiszen így lehet eladni a legtöbb CD-t.

Adott ugyanis egy végtelenül összetett és finomhangolt játékrendszer. Az épületek, egységtípusok, tudományos és technológiai fejlesztések, civilizációs bónuszok olyan összefüggő hálózata, amely leginkább a gyűjtögetős kártyajátékok kombó-alapú stratégiai élményére emlékeztet. A hadjáratok viszont - különösen az első – olyan ostobán együgyű feladatokkal kezdődnek, a részletes és nagy szabadságfokot adó stratégiai szabályrendszer annyira le van butítva és korlátozva, hogy kínszenvedés vele játszani. Valahogyan át kell jutni ezeken a részeken. Ha már korábban autós hasonlattal éltem: képzeljetek el egy Ferrarit, amely le van szabályozva 50 km/h-ra, és így persze csak egyesben lehet vele haladni. Azután minden további sebességfokozat eléréséhez újabb és újabb gépjárművezetői vizsgát kell tenni... nos, valahogy így működik az Empires is: bizonyíts, vizsgázz a tanpályákon, mielőtt kezedbe adjuk az 500 lóerős játékrendszerünket!

Kombó hegyek. A játékrendszer lehetőségit már korábban is a gyűjtögetős kártyajátékokhoz hasonlítottam. Skirmish-ben a kombók végtelennek tetsző száma egészen egyedi és ötletes stratégiákat eredményezhet. Ez páratlan élmény! Sajnos a hadjáratokban viszont erős limitációk közé vagyunk szorítva, csak bizonyos egységeket lehet gyártani, csak olyan épületek megengedettek, melyek az adott küldetés ötletét és egyensúlyát nem borítják fel. Sőt, van úgy, hogy semmit nem építhetünk és nem is gyárthatunk, kizárólag a hősök különleges képességeire, az egységek specialitásaira és a szkriptelten érkező erősítésre hagyatkozhatunk.

A játékos többnyire egy előre megalkotott szituációba kerül, melyen nincs módja változtatni. Kap egy problémát, azt kell megoldania, sőt készen kapja a megoldásokat is, a maga részéről csak csinálja végig, amit mondanak neki. A szituációk olykor a hőskor szerepjátékos primitívjeire emlékeztetnek: ha megmar egy mérges kígyó, biztos lehetsz benne, hogy a következő szobában véletlenül ott az ellenméreg. Értem én, hogy szabad játékrendszerben nehéz dramaturgiát alkotni, de azért lennének köztes megoldások is, nem? Biztos, hogy egy RTS-nek úgy kell egyéniséget adni, hogy megpróbálunk a szabályrendszer megerőszakolásával valami RPG-kaland-akció izét összehozni benne, gazdaság és hosszútávú stratégia nélkül? Nem tudom, hogy ez koncepció volt-e – mondván, arra ott a skirmish – vagy szimplán csak elbaltázták, de a véleményem az, hogy így nem jó. A négy erőforráson (kő, fa, étel, arany) alapuló gazdasági modell, a RTS-ek szokásos fejlődj-majd-háborúzz sémája egyáltalán nem tud érvényesüli a hadjáratokban. Márpedig én valahogy azt gondolom, aki RTS-t vásárol, az RTS-t szeretne játszani, nem?!

Hogy azért pozitívumot is említsek, tetszett, hogy a küldetések többnyire nem azzal végződnek, hogy pusztítsd el az ellenséget, mind egy szálig. Általában egy stratégiai fontosságú helyet kell elfoglalni vagy létfontosságú ellenséges objektumot megsemmisíteni, vagy valamilyen konkrét feladatot elvégezni, és ezzel az adott pálya már véget is ér.

Szkriptelt történelem. Tulajdonképp nincs ebben semmi különös, hiszen a történelmet is leszkriptelték... vastag, fatáblás kódexekbe. Na jó, ez egy közepes szóvicc volt. Az Empiresben a hadjáratok sztoriját a küldetések és a mozijelenetek együtt alkotják. Az előbbiek bizony erősen szkriptelteк, vagyis a tisztelt alkotók előre kitalálták, hogyan is kell majd megoldanod a feladatot, majd igyekeztek elérni, hogy mást ne is nagyon tehess. Ez logikai játékokra emlékeztető, puzzle-szerű megoldásokat szül (piros kulcsot a piros zárba), ami egy stratégiai játékban időnkénti fejtörőként elfogadható, de állandó megfejtésként semmiképp. Szerencsére később már szabadabban cselekedhetsz, próbálkozhatsz alternatív megoldásokkal is, sőt, akár többféle helyes stratégia is van. Addig azonban el kell jutni... és boszszankodni.

A küldetések között – és olykor közben is – mozijelenetek igyekszenek némi mélységet csempészni a sztoriba és a jellemábrázolásba. Sajnos ezeket a játék grafikai motorjával forgatták le, ami önmagában még nem lenne baj, de az RTS-ek ugye nem arról híresek, hogy részletesen és közelről is meg lehetne mutatni bennük az embereket és díszleteket. Habár a kamera mozgatásával igyekszenek nagyfilmes mozi érzetet kelteni az emberben, a kockafejek és lapra vetített tájelemek minduntalan elterelik a figyelmet, áhítat helyet némi vigyort csalva a néző arcára. A párbeszédek laposak, unalmasak és mindenekelőtt: hoszszúúúúúúúúúak. Mazochizmusból ugyan végignéztem mindet, de szerencsére ez nem kötelező.

A játék motorjával készült animációk meglepően jók

Kicsit savanyú, kicsit sárga, de erdély a miénk

STAINLESS STEEL STUDIOS

A céget Rick Goodman, az Age of Empire kitalálója és vezető designere alapította 1997-ben. Első és eddig egyetlen játékuk az Empire Earth volt, mely az AoE-ben lefektetett RTS-irányvonal egyértelmű örököseként, megspékelve némi Civilizationből kimentett ötlettel, számtalan díjat nyert. Az Activision gyorsan kizárólagos szerződést írt alá az SSS-el, további RTS-játékok fejlesztéséről. Ennek a gyümölcsöző együttműködésnek első eredménye az Empires: Dawn of the Modern World. További folytatás várható!

Technológia. A játék grafikájával nincs komoly baj. De ne várjon senki technológiai áttörést! Egyszerű 3D-s környezet, behatároltan dönthető kamerával. A legmélyebb kameraállásban az ember lekerül egészen a 3rd person-szintig, bár ennek nincs sok értelme, mert a játék itt már játszhatatlan, a látvány pedig ronda. A víz és időjárási effektek figyelemre méltóak, a karakteranimációk viszont átlag alattiak. Igazából a grafikus motor tökéletesen kiszolgálja a játékélményt, de többet egy centivel sem nyújt... sőt, minthogy ezt használják az átvezető mozikban is, így inkább azt mondanám: kicsit elmarad az elvárhatótól. A következő részben már mindenképpen ráncfelvarrásra lesz szükség!
A hangok és a zene már markánsan a fájdalomküszöb alatt van, különösen akkor, ha figyelembe veszem, hogy nem valami noname játékról van szó. Erre igazán lehetett volna több pénzt költeni. A narráció kicsit bugyuta, a zene egysíkú, a hangeffektek pedig egyenesen gyengék.
A játék programozásával – már amennyi így, mezei felhasználó igényszintjén konstatálható – nincs komoly bajom. Nagy egységszámnál is zökkenőmentesen fut, az AI stratégiája elfogadható. Egyedül az útkeresés az, ami bosszúságot okoz, sajnos nem is keveset. Megint egy olyan hiba, amely kezdőknél, alacsony költségvetés mellett elnézhető, de nem egy ilyen professzionális fejlesztőcsapatnál és óriáskiadónál.

Multiplayer. Multiban két alapvetően eltérő játékmód közül választhatsz. Az egyik a gyors ütközet, a másik a birodalomépítés. Az előbbi úgy félórás játékélményt igyekszik nyújtani, és a hangsúly elsősorban a harcra kerül. A defenzív bónuszok és épületek nem igazán hatásosak, a játékosoknak az áll érdekükben, hogy mihamarabb végezzenek a többiekkel. Ezzel szemben a birodalomépítés a hosszú, védekező jellegű stratégiát támogatja – én ezt szeretem –, amikor jut idő a technológiák kifejlesztésére, és a védművek kiépítésére is. Egy ilyen játék hosszú órákig is eltarthat.

Ki viszi át ladikjában... Így a vége felé csak úgy kedvcsinálóként, elmesélek egy apró momentumot a játékból. Az apró részletek olykor többet mondhatnak el, mint egy sok oldalas ismertető.
A koreai kampányban történt, hogy át kellett kelnem egy széles folyón, ladikon. Négy emberem volt, de a ladik csak 2 személyes, és egy embernek mindig eveznie kellett, oda és vissza is. A négy ember közül a koreai katona a japán hadifogoly vérére szomjazott, aki viszont a harmadik utast, a szerzetest szerette volna eltenni láb alól. Az ellenségeket kettesben hagyni ugye nem lehet, adott tehát a kis logikai feladvány. Nem nehéz, de jópofa ötlet.

Összességében. Az Empires minden hibája ellenére nagyszerű játék. Tele apró, de remek ötletekkel, jól elkapott hangulattal. Nagyon összetett, mégis kiegyensúlyozott, tökéletesen kiforrott RTS. Ha sikerül túljutnod a hadjáratok első néhány idióta küldetésén, akkor a remekbeszabott játékrendszer kinyílik és elkápráztat, mint egy szirmot bontó virág, vagy még inkább, akár az intelligens nő: ha adsz neki esély, izgalmassá és elhagyhatatlanná válik. Mert az Empiresben is szinte végtelen órára elegendő élmény lapul.

-nyúl-

82%

grafika	20/25
zene/hang	9/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: Kombinálható bonuszok és képességek, kiforrott és kiválóan kiegyensúlyozott játékrendszer, szinte végtelen órára elegendő játékélmény

KONTRA: Gyenge zene és hang-effektek, a hadjáratok lassan és unalmasan indulnak, nehézkes a kamerakezelés

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII750, 128 MB, 1,2 GB HDD, 16 MB VRam

ARENA

WarCraft 3	93%
Age of Mythology	91%
Command and Conquer: Generals	90%

Azt hiszem megelőztük Marco Polot

Sivatagi vihar három áldozattal

THE FALL OF MAX PAYNE
MAX PAYNE 2

Fejlesztő: Remedy **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.maxpayne2.com

A Remedy magányos hőse, a komolyabb sorozatgyilkosokat megszégyenítő hullahegyeket maga mögött hagyó rendőr népszerű figurája – aki szakítva a megszokott klisékkel, 2001-ben újraírta az akciójátékok történelmét – most visszatér. Max tovább vívja érdekes és fordulatos, de legfőképpen látványos harcát belsejében dúló nyughatatlan lelkével, valamint nagyszámú hús-vér ellenfelével. A fickó, aki úgy kapja be markészámra szárazon a fájdalomcsillapítókat, mint más a kézben nem olvadó csokigolyót, a bosszú élő megtestesülése, az NYPD egyszemélyes kivégzőosztaga újfent megérkezett.

PREVIOUSLY / ELŐZMÉNYEK

A szándékom szerint a '80-as évek hangulatát idéző filmajánlószerű felvezetés nem véletlen, hisz a Max Payne már az első részével is olyannyira megközelítette a hollywoodi filmes hangulatot, ami eleddig egyetlen más játéknak még hasonlatosan sem sikerült. Kis időre elfelejthetjük hát a kereskedelmi csatornák agyoncenzúrázott csonka filmélményeit, hisz a Max Payne cenzoroktól mentes, kőkemény világa kendőzetlenül tárja elénk az élet kegyetlenebb oldalát.

Bő két hónap telt el azóta, hogy bőrkabátos hősünk legutóbb érdeklődésünk célkeresztjébe került, és egy bemutató keretében elemezgettük esélyeit. Az akkoriban megjelent képek mindent elsöprő minősége láttán előbb lélegzetvisszafojtva vártuk a Max Payne 2 érkezését, ám a később megjelent pár rövid filmrészlet alaposan lehűtötte lelkesedésünket. Azt tudtuk, hogy a ragdoll technikaköztudottan gyerekcipőben jár még, ám az ezekben látható felrobbanó és szétrepülő testek komikus látványa inkább megmosolyogtatónak, mintsem komolyan vehetőnek volt titulálható. Tehát vegyes érzelmekkel vártuk a pillanatot, hogy kiderüljön, miben sikerült megfelelnie az elődjének, valamint a különböző ígéretek alapján támasztott elvárásoknak, és mi az, amire egyelőre nem számíthatunk.

NEW GAME / ÚJ JÁTÉK

Egy kis időre vonatkoztassunk el attól, hogy a Fall of Max Payne-t második részként vizsgáljuk, és próbáljuk meg önálló játékként elemezni. Elsőként valószínűleg a grafikai kivitelezés szúr szemet mindenkinek, a grandiózus textúrák használatával – mondjuk ki –, bámulatos megjelenítést sikerült elérnie a finn Remedy csapatának. A legkisebb elemek is tökéletesen kivehetőek, legyen szó akár fegyver csövén vagy cigarettacsikken olvasható feliratról, vagy fejlövés esetén látható sebszélről.

Kaszkadőrök a mocapben. A megjelenítés leginkább mégis a karakterek, azon belül is azok arcainál szembeötlő, a pislogó szemek, a beszédhez igazított szájmozgás, a gesztikuláció kellő mértékben telíti élettel a figurákat. A valóságos érzet a karakterek testén, mozgásán is folytatódik, a Rockstar segítségével, motion capture technikával felvett profi színészek mellett feltehetőleg jó pár kaszkadőr is modellt állt a Remedy csapatának, lévén a testek zuhanásai látvány tekintetében hollywoodi filmeket idéznek. A játék alappillérének számító vetődések is briliáns találásban kerülnek elénk – hasznos mozdulat, hogy a látványos vetődéseket követően lent is maradhatunk a földön, viszonylag kis támadási felületet nyújtva ellenfeleinknek, miközben mi lelkesen ólomkezelésnek vethetjük alá őket. Ebben a biztonságos pozícióban egyébként addig maradhatunk, amíg újra nem kell tölteni fegyverünket. A karakterek testének mozgatásáról a mocap mellett több rendszer is gondoskodik. Először is ott van a csontváz alapú felépítés, amely tökéletesen élethű mozdulatokat biztosít, amíg emberünk életben van. Amint meghal, átveszi helyét a ragdoll fizikai modell, mely a tárgyak mozgatásánál tökéletes, és néhány látványos esést itt is képes produkálni, ám a robbanásoknál szétrepülő testek esetében meglehetősen béna látványt nyújt. Ez nem a Max Payne hibája, jelenleg ennyit tud a rongybaba-modellezés. Külön figyelmet fordítottak a clipping hatás kiküszöbölésére, ami megakadályozza, hogy embereink kiálló testrészei belelógjanak a falba. Fallal valóban nem tapasztaltam a jelenséget, de az ablaküvegen simán átnyúltam Max kezeivel, valamint a hullákon is gond nélkül (szó szerint) keresztülgyalogolhattam.

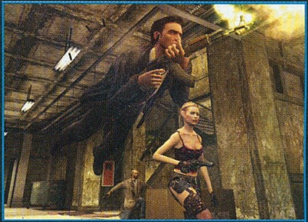
A Havok 2 fizika áthatja a játékot, az emberek hatnak a tárgyakra, meglökik, felborítják azokat. Ennek érdekében szinte minden szobában, minden egyes helyszínen találunk egy üres papírdobozt vagy egy festékes bödönt, hogy a hatás tökéletesen nyomon követhető legyen. Kissé érdekes, de egy idő után hozzászokik az ember. Összefoglalva, míg a környezet esetében el bírtunk volna viselni több tárgyat, elemet a játéktéren (mondjuk legalább annyira kellett volna kidolgozni a helyszíneket,

MONA SEX

Anélkül, hogy a különféle csalásokra kívánnánk kitérni – hisz a Max Payne cheateléssel valószínűleg egy lendülettel, 4-5 óra alatt, a legkisebb izgalmak nélkül, tehát gyakorlatilag értelmetlenül végigjátszható – megemlítenénk az alábbi parancssort: *-developerkeys*.

Ezt a szócskát a programindító parancssor után biggyesztve ugyanis számos érdekességet fedezhetünk fel, melyek egyike a karaktermodellek szabad váltogatása a Page Up és Page Down gombok segedelmével. Mivel így a játékban szereplő összes karakter külsejéhez hozzáférhetünk, így tetőtől talpig láthatóvá válik a játékban épphogy csak megmutatott meztelen Mona csábító skinje is (bár a deréktól lefelé történő kidolgozás némiképp darabosra sikeredett).

Trinity... izé, Mona ügyesen lavírozik a felé repülő golyók között...



A hölgy láttán elsül Max fegyvere...

mint a rendőrség irodáit), a karakterek minden dicséretet megérdemelnek.

Az idő urai. Hasonlóan mestermunka a lövések minden egyes fázisának megvalósítása is, a torkolattűztől a becsapódásig. A fegyvercsőből kicsapódó lángok, a golyó által felkavart levegő, a falba tévedő lövedékek nyomán felszálló por, füst és egyéb kísérő jelenségek igazán tökéletesre sikerültek. De ejtsünk szót végre a Max Payne leglátványosabb részéről, hiszen a bullet-time, vagyis az elképesztően kivitelezett időlassítási effektus szinte a játék védjegyének számít. A 2.0-ás verziószámot viselő változat többlépcsős lassítást kínál. A vetődés közben elsütött slow-motion korlátlanul áll rendelkezésünkre, míg a tartósan lelassult idő egy homokóra illusztrálásán követhető mennyiségben limitálva van. Ilyenkor azonban elképesztő könnyedséggel tudunk harcolni, hiszen a lelassult világ ellenére célzási sebességünk változatlan marad.

A hatást kísérő jelenségek között lassú szívdobogást és beszürkült nézetet érzékelhetünk – nem is igazán beszürkült a jó szó, inkább szépia effektusnak (kamera tulajok előnyben) nevezhetnénk. Hogy ezt az életben maradás szempontjából hasznos jelenséget minél tovább fenntarthassuk, egyszerűen le kell lőnünk néhány gazfickót. Ilyenkor picit megnő a bullet-time-ra használható időtartam, illetve a homokóra sárgára váltása mellett még tovább lassul, szinte már megáll az idő körülöttünk.

A győztes csapat. A játék kellemesnek mondható mesterséges intelligenciával vértezi fel a szereplőket, ami viszont kizárólag a lövöldözések megkezdésekor lép életbe. Előtte szigorúan szkriptelt – előre letárolt – parancsok szerint mozognak, mindig ugyanott és ugyanakkor jelennek meg, ám amint a harc elkezdődik, ellenfeleink oldalra vetődnek, fedezékbe vonulnak, segítséget hívnak és fedezik egymást, szóval megpróbálják minél jobban megnehezíteni a dolgunkat.

Az AI igazi oroszlánkörmeit azonban nem itt, hanem azon néhány pályán mutatja meg, amikor segítőket kapunk a harcban. Hol egy orosz kommandós, hol egy nyugdíjas rendőr, hol egy harcias prostituált, hol néhány olasz maffiózó csatlakozik hozzánk, akik rövid epizódszereplők alatt – ellenfeleinkhez hasonlóan – megpróbálnak vigyázni magukra: fedezékbe bújnak, segítségért kiáltanak, stb.
Persze a leglátványosabb, szkriptelt és rögtönzött eseményeket egyaránt alkalmazó cselekvéseket a másik főszereplőnél, illetve amikor épp őt irányítjuk Maxnél tapasztalhatjuk.

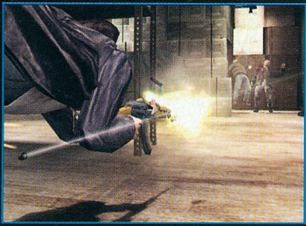
A nő bajjal jár. Bizony, a Max Payne 2-nek van egy másik, ráadásul női főszereplője is: Max problémáinak egyik fő okozója Mona Sax névre hallgat, foglalkozását tekintve – csak hogy ne legyen túl egyszerű a helyzet – bérgyilkos, aki számos ügyben az első számú gyanúsított nem éppen népszerű szerepében tetszeleghet. Hab a tortán, hogy Max barátunk alaposan belehabarodott a némberbe, aminek következtében rendre szabályszegésre, főnökei megvezetésére kényszerül – no meg lépten-nyomon az életére törnek.

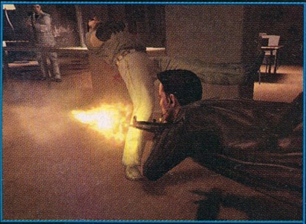
Mindenesetre Mona szerepeltetése igazán jó ötlet volt a Remedy részéről, hiszen azon kevés alkalommal, amikor őt irányíthatjuk, kellőképp felfrissülünk ahhoz, hogy visszakapva a férfiember terelgetésének lehetőségét, újult erővel vessük bele magunkat az ügy felgöngyölítésébe. Mona másik nagy érdeme a sztorira gyakorolt pozitív hatása, megjelenésével ugyanis hősünk újfent motiválttá vált. Ezt a témát, annak a történetre való hatását azonban két hónapja már alaposan kielemeztük (aki lemaradt, sürgősen szerezzen be egy 2003/10-es PC Gurut), úgyhogy lépjünk is tovább.

Hollywoodi forgatókönyv. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a Max Payne története megállná a helyét bármely film forgatókönyveként, a fordulatos és izgalmas akciók folyamatossága megalapozza a pergő játékmenetet, míg a film noir/love story elemek az egyedi, baljós hangulatért, és érdeklődésünk fenntartásáért felelősek. A pályák közti átvezetést hangulatos képregény-betétek és engine-movie technikával készített filmek elegye színesíti. Amikor bevetésen vagyunk az akciók egymást érik, az üresjárat fogalma gyakorlatilag ismeretlen. A non-stop öldöklést négy-öt pályánként egy extra, a többitől elütő betét szakítja meg, ilyenkor Max emlékeiben, álmaiban mászkálhatunk. A nyomasztó hangulatot remekül árnyalják ezek a részek, általuk teljesedik ki igazán a játék sötét, szomorú világa.

Azonban hiába a megállás nélküli lőszerfogyasztás, az állandó pisztolypárbaj, a rengeteg akció, valamint az érdekes és csavaros történet, a játék ennek ellenére igen rövid, gyakorlatilag 8 óra alatt kényelmes tempóban végigjátszható. Ez igen kevés, de legalább tartalmas nyolc órát jelent. Ha itt kéne lezárnom a tesztet egy értékeléssel, valószínűleg 95% környékén járna a program. De sajnos még csak a felénél járunk, és a második rész kritikus észrevételeit olvasva talán ti is belátjátok, miért kellett egyfolytában csipkednünk ebből az értékből, míg elértük a cikk végén olvasható összeget.

Superman halad a korral: piros-kék ruciját bőrkabátra és Uzikra cserélte...





Ez a kép a Paynekillerből került ide...

RESUME GAME / FOLYTATÁS

És most jöjjön a feketeleves, vegyük át szépen az előző bekezdés egyes pontjait, de immár a folytatás jelleget szem előtt tartva, és a hibákra odafigyelve. Bár a Max Payne 2 extrémitásig csiszolt grafikus motorja és a játék védjegyévé vált bullettime technológia további finomítása valóban fantasztikus elegyet alkot, az újdonság varázsát már elvesztette, az első Payne játék 2001-es debütálásával szemben. Az egyediségnek tehát lőttek, de a napjainkban megjelenő játékok felhozatalában még így is roppant csáberővel rendelkezik. A karakterekről már áradoztam, így azokra nem lehet rossz szavam, ellenben a szintén ellenkező előjellel említett ragdoll kivitelezésére: a szkriptelt zuhanások látványosak, az általunk előidézett légnyomás-lökések nevetségesek.
(Mivel szerencsére nem láttam még közvetlen közelről felrobbanni senkit, így nem zárom ki teljesen, hogy valóban ilyen erők hatnának egy emberi testre, és így repülne szerteszét a légnyomás okozta lökések következtében. Csak ugye a valóságban az illetőből nem sok maradna, így talán jogosan tituláljuk furcsának a látványt.)

A mindenre ható fizika, a tárgyak lökdöshetősége tényleg jó mutatvány – az első néhány percben, utána már szinte észre sem vesszük, lévén hogy legtöbbször csak kartonokat és üvegeket sodorhatunk el. (Na jó, a nyitójelenetnél még lelkesen nyomogattam a kólaautómatát, majd a kigurult dobozos üdítőket amolyan Ghost-módra rugdostam szét, de később például a komplett végigjátszást követően sem tűnt fel, hogy a létrák szétlőhetőek voltak).

A bullet-time 2.0 tulajdonképpen hozza a kellemes hatást, de itt is megvan a hiányérzet, elmaradt a nagy megújhodás, 2003-ban már nem számít eget rengetőnek az idő lelassításának effektje. Félre ne értsetek, a kivitelezés tökéletes, de csak mint a Max Payne 1-ben, semmi más: nem jobbra, egyszerűen csak többre számítottunk.

A szkriptelt megoldás egy ilyen játéknál bocsánatos bűn, így ezt nem rójuk fel a program hibájának, a beígért fejlett AI-nak köszönhető kooperatív játékelem azonban súlyos csalódás volt. Nem elég, hogy a beharangozott maffiabérenc-szerepünk nem tartott tovább két-három percnél, és egyetlen tűzharcra korlátozódott, de még csak élvezetesnek, maradandónak sem lehetett nevezni – nem volt elég időnk, hogy igazi csapattagként gondoljunk társainkra, azok máris ellenünk fordultak (bár ezt talán beszámíthatjuk pluszpontnak a történet váratlan fordulatok eleménél). Mindenesetre engem jobban megfogott az alkoholista ex-rendőr csatlakozása, akit még az sem hátráltatott, hogy egy korábbi pályán rongyosra lyuggatták a bőrét. Ez persze ironikus megjegyzés volt, de a programot néhány ilyen „kulcsfigura" esetén tényleg nem zavarja, hogy az illetőt korábban már lelőtték, így mintegy feltámasztva egy-egy mellékszereplőt, a későbbiekben újra viszontláthatjuk őket.

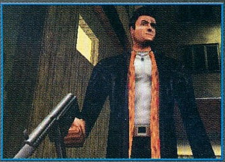
Monára viszont szintén nincs rossz szavunk, megjelenése, irányíthatósága, a történetre gyakorolt hatása, a cselekményeket előremozgató szerepe mind pozitív jelzőkkel illethető. Külön kiemelném a „lakását", vagyis az egyfajta horror-elvarázsolt kastély jellegű épületet, ahol elsőként végighaladva bizonyosan mindenki jól fog szórakozni (félősebbek talán kevésbé). Másodikként és pláne harmadszor már nem lesz annyi időnk nézelődni, ám itt egy remek példa arra, amiről eddig még nem ejtettünk szót: a remek pályatervezésnek köszönhetően nem válik monotonná egy helyszín harmadszori bejárása sem, meglátjátok később örülni fogtok, hogy rendelkeztek némi helyismerettel.

Végül beszéljünk a történetről, mely az első részhez hasonlóan remek ugyan, de sehol sincs a beígért, az első részhez képest háromszoros hosszúság. Ezzel elérkeztünk a Max Payne játékok legnagyobb hibájához, melyet sajnos immár indokoltan kell többes számban mondanunk: a Max Payne 2 kérem szépen egyszerűen RÖVID. Pont.

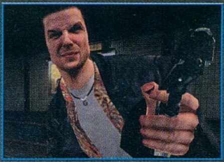
EGY KARAKTER VÁLTOZÁSAI / ILYEN VOLT - ILYEN LETT

Az első publikált Max Payne-kép, még valamikor 1997 tájáról. A játék címe ekkor egyébként még Dark Justice volt. A sarokban látható a régi Remedy-logó, amit azért kellett lecserélniük, mert túlságosan hasonlított a LucasArts emblémájára...

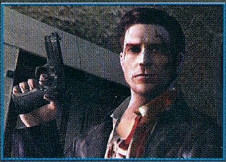
Így nézett ki Max '99-ben, az eredetileg tervezett megjelenés időpontjában. A kissé ütődött vigyor aztán hamar lefagyott hősünk arcáról...



...egészen pontosan 2001-ben, amikor a játék végül megjelent. Max a játék forgatókönyvírójának, Petri Järvilehtonak (írói álnevén Sam Lake) ábrázatát, és jellegzetes grimaszait viseli.



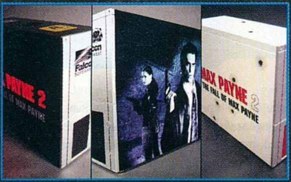
Ez pedig már a vadonatúj Max Payne 2003-ból, arcát – ahogy a többi szereplőét is – egy profi színészről modellezték, majd extra nagyfelbontású textúrák és aprólékos animációk keltik életre.



REKLÁM

A Max Payne 2 megjelenését – mely napjaink gyakorlatától merőben eltérő módon pontosan az előzetesen bejelentett napon történt – a világ minden táján hatalmas reklámkampány vezette be. Ennek ékes példája az alábbi csendélet New Yorkból, ahol teljes utcák vannak a játék hirdetésével kiplakátolva.

Másik képünk a Falcon Northwest cég Max Payne-rajongókat megcélzó számítógépházait mutatja, 400 dollárért igazán alkalmi vételnek számítanak, főleg az a piros világító logós kivitelű...
Megrendelni a http://www.falcon-nw.com/ címen lehet őket, ha arra járunk, érdemes megtekinteni a rendkívül ízléstelen amerikaizászlómintás darabokat is!



Max kissé leamortizálva érkezik a végső leszámolás helyszínére

OPTIONS / BEÁLLÍTÁSOK

Nem győzöm elégszer hangsúlyozni, a grafika gyönyörű – ám a külső helyszínek, nyílt terek, hosszú folyosók berendezése szegényes, gyér. Azok számára, akik úgy gondolják, hogy talán túlságosan sokat fanyalogtam a Max Payne 2-vel kapcsolatban – különös tekintettel éppen a környezet szegényességére – azoknak most elárulom a játék egyik titkát: amíg állóképeket nézel, addig beleveszel a karakterek elképesztően részletes kidolgozásaiba. A háttérben lévő tárgyak szinte jelentéktelenek.

Mozgásban, amikor jobban észrevehetnéd a környezet „fogyatékosságát", pedig magával ragad az akciójelenetek, a tűzharcok pergő ritmusa, és csak az akcióra figyelsz, nem tűnik fel a tereptárgyak mennyisége, maximum ha fedezékként kellenének, akkor lesz belőlük hirtelen kevés.

És még néhány szót a grafikáról, mostantól szigorúan pozitív értelemben: a beállítások között minden extrát megtalálunk, csak grafikus kártyánk képességei szabnak határt a vizuális orgiának. A többlépcsős élsimítás, a textúrák színmélységének, felbontásának és filterezésének szokványos beállításai mellett külön szabályozhatjuk a karakterárnyékolás minőségét, a golyóröppályák, és becsapódási nyomok mennyiségét, a különféle csillogásokat és porfelverődéseket, és újdonságként immár tükörképeinkben is gyönyörködhetünk – jelentős erőforrás beáldozása mellett.

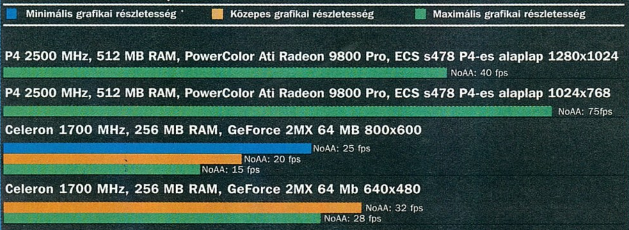
QUIT / KILÉPÉS

Azok számára, akik végigjátszották a Max Payne 2-t, lehetőség nyílik a nehezebb fokozatra történő áttérésre, és a játék újbóli végigvitelére. Erre egyesek talán hajlandóak is lesznek, ám a második végigjátszás után elérhető legnehezebb módra, egyúttal a harmadik végigjátszásra már vajmi kevesen vállalkoznának. Sejtette ezt a Remedy is, ezért a konzolokon divatos mézesmadzag effektust alkalmazva elrejtett egy alternatív befejezést a legnehezebb fokozatot leküzdők számára.

Összefoglalásképpen elmondhatjuk, hogy a Max Payne majd minden ízében remek játék, szemet gyönyörködtető grafikája, élvezetes harcrendszere, érdekes története kellemes kikapcsolódást jelent. Magasabb pontszámot csak a kevés újítás – ezt tekintve bátran nevezhetnénk akár Max Payne 1.5-nek is – és a rövid játékidő, valamint az alacsony újrajátszási faktor miatt nem kapott, ennek ellenére aki csak teheti, egyszer mindenképpen játssza végig, élvezni fogja.

MAX PAYNE 2 – TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Max Payne 2 Dead Man Walking játékmód első pályáján, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (megtalálható a DVD mellékletünkbön) végeztük.



A Max Payne 2 gyönyörű képi világa és Havok fizikus motorja ellenére a gyengébb konfigurációkon is elfogadható sebességgel játszhattunk éppen ezért az erősebb gépeken magasabb felbontásokban is szaggatásmentesen futott a játék.

JuliuS

89%

grafika 24/25
zene/hang 14/15
játékélmény 33/40
kategórián belül 15/15
összhatás 4/5

DVD MELLÉKLET

csalás [**háttérkép**] javítás demo

PRO: GYÖNYÖRU GRAFIKA, FÜLBEMÁSZÓ MUZSIKA, LÁTVÁNYOS HARCOK, AZ EDDIGI LEGJOBB BULLET-TIME

KONTRA: RÖVID, KEVÉS ÚJDONSÁG, SZÁMOS DOLOGBAN ELMARAD A BEÍGÉRTEKTŐL

MINIMUM GÉPIGÉNY

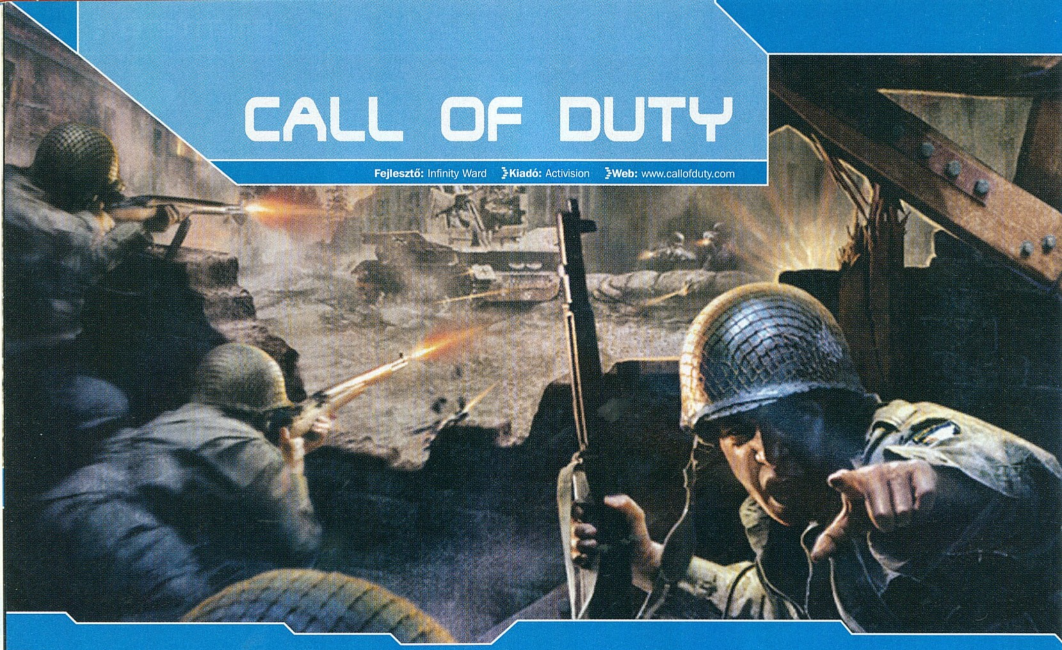
1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB-os DX9 T&L, 1.7 GB

ARENA

Enter the Matrix..........80%
Max Payne..........89%
Tomb Raider: Angel of Darkness......75%

CALL OF DUTY

Fejlesztő: Infinity Ward **Kiadó:** Activision **Web:** www.callofduty.com



A második világháború múlhatatlan népszerűségnek örvend a film- és játékkészítők körében. A megszámlálhatatlan alkotás közül a két ipar termékeiből kiemelhető két, etalonnak mondható mű: a Ryan közlegény megmentése, illetve a Medal of Honor. Ezen alkotások hangulatát eddig talán egyetlen filmnek, illetve játéknak sem sikerült felülmúlnia – egészen mostanáig. A MoH készítői ugyanis gondoltak egyet, és Infinity Ward néven új fejlesztőcéget alapítottak, ahol is a „változatosság gyönyörködtet" mondással szembehelyezkedve továbbra is megmaradtak második világháborús FPS készítésnél, és kevesebb, mint két év alatt összedobták a Call of Dutyt. Abszurd módon saját alkotásukat kellett legyőzniük, hisz az alap Medal of Honor óta nem találkoztunk hangulatosabb, élvezetesebb egyjátékos WW2 shooterrel, de ennek az áldatlan állapotnak most vége szakadt!

Medal of Honor x 5 = Call of Duty? Történt pedig a trónfosztás oly módon, hogy az új második világháborús FPS-etalon tulajdonképpen semmi igazi, soha nem látott újdonságot nem hordoz magában: még grafikailag is csak jó átlagosnak mondható, a kissé öregecske, de nagyon erősen módosított Quake 3 motornak köszönhetően. Nincs benne kiemelkedő sztori, vadonatúj játékelemek, vagy Halot megszégyenítő mesterséges intelligencia: ami viszont minden más ilyen típusú progi fölé emeli, az a fantasztikus hangulat és az egy percre sem lankadó akciódús, borzasztóan élvezetes játékmenet.

A rövid, hangulatos kötelező gyakorlópálya után egyből a mélyvízbe, pontosabban Normandiába dobnak minket, ahol egy partraszállás előtti tereptisztító alakulat tagjaként kezdjük meg unalmasnak legkevésbé sem mondható katonai karrierünket. A játék teljes mértékben az „arcade", hentelős FPS-ek kategóriájába tartozik, sok gondolkodásra nem lesz szükségünk. Állandóan látható kistérképünkön mindig pontosan fel van tüntetve a következő elérendő objektívánk helye, így eltévedni biztos nem fogunk, már csak a pályák magas fokú, bár elég jól leplezett linearitásának köszönhetően sem. Feladatunk 90%-ban a gaz nácik irtása lesz, mi lőjük őket, ők hullanak, visszagyógyulunk a belőlük kiesett egészségügyi csomagok segítségével és betárazzuk magunkat újabb munícióval, majd uccu tovább. A könnyed irtogatásban még holmi ajtónyitogatás vagy kulcskeresgélés se fog a legkisebb mértékben sem akadályozni, sőt, nincsenek NOLF-féle lopakodós pályák, de még mutáns vagy egyéb főellenségekkel se fogunk egyetlen alkalommal sem összefutni.

Ennek ellenére a program a legkevésbé sem egyhangú vagy unalmas. Amilyen rövidek a pályák, olyan fantasztikusan jól felépített mindegyik, kivétel nélkül. Miután partra szállunk Normandiában, részt vehetünk immár egy szovjet katona bőrébe bújva Sztálingrád ostromának visszaverésében – a pályát egy az egyben ültették át az Ellenség a kapuknál c. filmből -, majd végül kitűzhetjük a vörös zászlót a Reichstag tetejére. A köztük lévő huszonegynéhány pálya is mindig tud valami újdonságot, izgalmat hozni, garantált, hogy egyetlen helyszínen sem fogunk unatkozni. Lesz, hogy tankot kell vezetnünk, és megtisztítanunk egy városrészt, esetleg sofőrünk mellett ülve kell irtó tevékeny-

A lövegnek már csak másodercei vannak hátra

Monty Python után szabadon: Ryan élete

Moody ágyús menekü...izé, taktikusan visszavonul

A vidám orosz bakák Capture the Flaget játszanak Sztálingrád főterén

séget folytatnunk, de a gyalogos küldetések sem kevésbé izgalmasak. Különböző légelhárító ágyúkat kell megsemmisítenünk, esetleg egy mesterlövész csoportot kell ártalmatlanítanunk, épületeket tisztítunk meg; mindig jön valami újdonság, így túlzás nélkül állíthatom, hogy a program az elsőtől az utolsó percig nagyon élvezetes marad.

Ezúttal nem James Bondot alakítunk, aki egyedül menti meg a világot, csak egy vagyunk a milliónyi katona közül. Ennek megfelelően szinte mindig csak egy kisebb csapat részeként ügyködünk, a többi katonával együtt kell harcolnunk, a folyamatos kommentárokkal fenntartott csapatszellem pedig még tovább fokozza a hangulatot – bár ilyen tekintetben a Call of Duty meg sem közelíti a Halot. Az egész kezelőfelület nagyon barátságos, társainkhoz és ellenségeinkhez hasonlóan mi is képesek vagyunk leguggolni, esetleg kúszni, mely mozgástípusokra igen gyakran rá is leszünk kényszerülve.

A játék tulajdonképpen három hadjáratra oszlik (amerikai, brit, szovjet), bár ezek közt nem lehet tetszés szerint ugrálni, kötött sorrendben kell teljesítenünk a küldetéseket, sőt, még a pályák külön kiválasztására sem lesz lehetőségünk a végigjátszás után sem. Az átvezetés eléggé semmitmondóra és unalmasra sikeredett, egy szelet papírról értesülünk a háttéreseményekről és aktuális feladatunkról, esetenként egy mérsékelten jól eltalált hang értékel és adja ki az újabb utasításokat – ezen még lett volna mit csiszolni. Ezenkívül nagyon jó lett volna egy részletes statisztikai értékelés a néha rövid pályák után, esetleg ez alapján lehetőség érdemrendek szerzésére, mert így néhány végigjátszás után nem nagyon marad különösebb hajtóerő a játék ismételt elővételére.

Ami a hangulatot biztosítja. A jól bevált, módosított Quake 3 motor ismét hozza formáját: a megjelenítési színvonal teljesen korrekt, bár nem hoz semmi újat. A csatamezők, városok megvalósításának, felépítésének minősége elsőrangú, iszonyatosan sok, változatos tereptárgy színesíti a helyszíneket, a robbanások, torkolattüzek, fények és árnyékok is borzasztó látványosak, a járművek és arcok is kellőképpen kidolgozottak. Viszont mindezt magasan übereli a program audió része. A lövések, töltéshangok, a háttérzajok, robbanások hangjai tökéletesen illeszkednek a környezetbe. Temérdek valósághű zörej eleveníti meg a csatamezőket. Ha becsukjuk a szemünket, tényleg azt hihetnénk, a második világháború kellős közepébe kerültünk a monitor elől; ez nagyban hozzájárul a játék fantasztikus hangulatához, csakúgy, mint a pörgős háttérzene! Az ellenséges nácik és társaink, őrmestereink hangja is teljesen a helyén van, bár ezek minősége, a színészi játék nem kiemelkedően jó.

Ami még első osztályú, az a fegyverarzenál: a fenyítőeszközök száma és kidolgozottsága. Rengeteg szovjet, brit, és amerikai karabély, géppisztoly, pisztoly és mesterlövészpuska várja, hogy használjuk őket. Valamennyi modell frankón kidolgozott, öröm kézbe venni őket, jól visszaadják a világháborús hangulatot, lövéskor pedig iszonyú jól szólnak. Enyhe Halo beütés, hogy egyszerre csak két nagyobb fegyver lehet nálunk, ezek mellett csak egy pisztoly és gránátok férnek el hátizsákunkban. Külön öröm, hogy puskatust ezúttal kellő közelségből orrba verésre is felhasználhatjuk, az pedig szintén roppant hangulatos, hogy másodlagos tüzelés

Demó bonyodalmak

A jó szokáshoz híven, a teljes verzió boltok polcaira kerülése előtt, a Call of Dutyból is megjelent egy játszható demó még augusztus legvégén. Történt pedig, hogy az Activisionnél lévő okos emberkék kitalálták, hogy - valószínűleg jó pénzért -, egy hétig csak és kizárólag a Fileplanet nevezetű, részben fizetős oldalról legyen letölthető a sokak által annyira várt játék előzetese.

A döntés hatalmas felháborodást keltett az interneten, a játékosok érthetően nem akarták, hogy az ilyen új gyakorlat meghonosodjon, így felháborodásukat kifejező e-mailekkel árasztották el a kiadót, több nagy gamer oldal pedig bejelentette, hogy ilyen körülmények között az egyhetes exluzivitás megszűnése után sem fogja oldalára feltenni a demót. A heves reakciók végül meghátrálásra kényszerítették az Activisiont, így augusztus 29-én mindenki szabadon tölthette le kedvenc internetes oldaláról a hőn áhított bemutatóverziót.

Plakátok a játékban - és a valóságban

A Call of Dutyban a második világháborús játékokban megszokott náci horogkereszten és birodalmi sason kívül felbukkan néhány „light"-osabb német, illetve szovjet propagandaplakát is. Ezek mindegyike kisebb eltérésekkel ténylegesen létezett a valóságban is. A játékban természetesen csak szolidabb plakátok kaphattak helyet, Németországban és a Szovjetunióban a valóságban sokkal meghökkentőbb plakátok voltak kifüggesztve. A náci Németországban kiemelt szerepet kapott a társadalom manipulálása, az ideológia elültetése az emberekben, a Führer személyének istenítése - ennek voltak fontos eszközei a propagandaplakátok. Ezeket a célokat szolgálták a monumentális ünnepségek, felvonulások, és az ezeken elhangzó lelkesítő-uszító beszédek is; a nürnbergi pártnapokon többszázezres tömegek vettek részt minden évben. Mindezek kitalálásában és megszervezésében a legfontosabb szerepet Joseph Göbbels náci propagandaügyi miniszter töltötte be (1945-ben, elfogása előtt öngyilkos lett, a halálba magával vitte feleségét és öt gyermekét is), a monumentális épületek, ünnepségek megtervezésében pedig Albert Speer építész vitte el a pálmát – ő a nürnbergi perben röpke húsz év büntetést kapott.

A piros turistajelzést követve orosz teljesítménytúrázók maroknyi csapata eljut a Vörös térre

Filozofikus pályarészlet: Platón lövöldözünk

módban amellett, hogy kicsit közelebbi képet kapunk a célpontról, általában konkrétan a fegyveren lévő kis pöcökkel kell céloznunk.

Felemás mesterséges intelligencia. Míg a Haloban a hihetetlenül élvezetes játékmenetet a soha nem látott minőségű AI biztosította, a Call of Dutyban inkább a környezet és az összhatás teszi élvezetessé a harcokat. Mesterséges intelligencia terén nagyon felemás összkép alakult ki bennem: néhol roppant furfangos és cseles nácikkal futunk össze, helyenként viszont mintha se szemük, se fülük nem lenne, szinte csak arra várnak, hogy leméészároljuk őket. Amikor viszont éppen jó formában vannak, olyankor fedezékbe vonulnak, leguggolnak és kúsznak, visszavonulnak, illetve váltogatják pozícióikat. Néha elég jól összedolgoznak, folyamatosan tűz alatt tartják fedezékünket, gránátokkal zaklatnak, sőt, alkalmanként még a mi általunk odadobott áldást is visszahajítják legnagyobb megdöbbenésünkre és kellemetlenségünkre. Magasabb fokozaton ellenfeleink szokásos módon nem lesznek okosabbak, csupán nagyobbat sebeznek, és pontosabban lőnek, no meg jóval nagyobb az életerejük – ezek tekintetében én a harmadik nehézségi szintet kellemes, így ajánlható nehézségűnek tartottam.

Korrekt többjátékos mód. A játék kihasználva a Quake 3 jól bevált hálózatos kódját, 32 hús-vér játékos egymás gyilkolászását teszi lehetővé hálózaton, vagy a már megszokott módon, eredeti CD-kulcs birtokában interneten keresztül is. A Deathmatch és TeamDeathmatch menüpontokat talán nem kell értelmeznem, viszont ezek mellett helyt kapott két Counter-Strike-féle küldetésteljesítős móka is, melynek keretében egyik csapatnak bizonyos dokumentumokat kell megszerezni az ellenség bázisából, vagy fel kell robbantania egy a másik csapat által védett objektumot.

Ami borzasztóan tetszett, az a „killcam" nevezetű újítás, melynek keretében kiküszöbölhetők a Counter-Strike-ban tapasztalható: „Ez a rohadék XY már megint honnan a redvesből lőtt le!?"- féle felkiáltások, lévén egy kis kamera ilyen esetekben megmutatja dicső (?) halálunkat a merénylő szemszögéből, így elleshetjük a profik trükkjeit, a gyávák kempelési módszereit. A fegyverek változatosságának és a korrekt pályáknak köszönhetően a többjátékos mód is megfelelő élvezetet nyújt, de azért nem veheti fel a versenyt az Enemy Territoryval, és még kevésbé a Battlefield 1942-vel, de azért néhány hétig tökéletesen elmegy!

Bármikor, bárkinek! Azt hiszem, ez az a játék, mely elé akár csak pár percet, de akár fél napot is le lehet ülni játszani. Egy pillanat alatt a második világháború csatatereit varázsolja szobánkba – persze csak képletesen értve...-, és tökéletes kikapcsolódást nyújt a játékosoknak. Egyetlen jelentős negatívuma az unalmas átvezetők mellett, hogy akárcsak az új Max Payne, fájdalmasan hamar, hat-tíz óra alatt véget ér, és néhány végigjátszás után már nem nyújt olyan kiemelkedő élményt.

Call of Duty
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a Call of Duty pegasusday első pályáján az ingyenesen letölthető Fraps programmal (megtalálható a DVD mellékletünkbön) végeztük.

Minimális grafikai részletesség | Közepes grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1280x1024
NoAA: 60 fps

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
NoAA: 60fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 MB 800x600
NoAA: 30 fps
NoAA: 30 fps
NoAA: 30 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 Mb 800x600
NoAA: 32 fps
NoAA: 32 fps
NoAA: 32 fps

A Call of Duty esetében jelentős teljesítménynövekedést csak erősebb processzorok alkalmazásával értünk el így, ha a játék a számítógépeden nem a megfelelő sebességgel fut, akkor a hibát ne a GeForce kártyádban keresd.

Greg5

92%

grafika 21/25
zene/hang 13/15
játékélmény 38/40
kategórián belül 15/15
összhatás 5/5

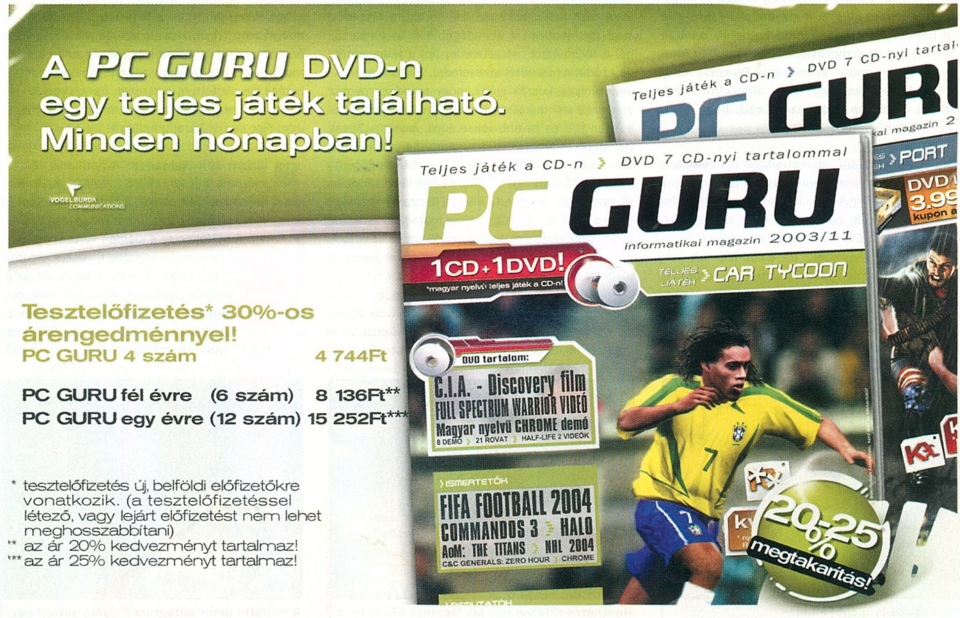
DVD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

PRO: Az eddigi legjobb második világháborús FPS, Fantasztikus, akciódús játékmenet, Tökéletes WW2-tes atmoszféra

KONTRA: Nagyon rövid, felemás mesterséges intelligencia, egyhangú átvezetők

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 700, 128 MB RAM, 32 MB D3D, 1,5 GB HD

ARENA
Medal of Honor..........93%
Castle of Wolfeinstein..........89%
Battlefield 1942..........87%



A PC GURU kiadásával kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársunkat a 06 1 888 3421, 22, 23-as telefonszámon vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

SILENT HILL 3

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Konami **Web:** www.konami.com/silenthill3

El kell mondanom valamit, jobb, ha tőlem tudod meg: megcsaltalak, nem is egyszer, hanem kétszer. Az első alkalom után azt hittem, hogy többé nem fordul elő, de mit mondhatnék, gyenge voltam, nem tudtam ellenállni. Tudod, más vele, mint Veled... Igaz, hogy ő nem annyira brutálisan rémisztő, mint te, nem hozza rám olyan hirtelen a frászt, ahogy te szoktad, hogy majd kiugrik a szívem a helyéről, de ő a lelkemet remegteti meg legbelül, minden percben tud újat mutatni, sőt a végsőkig kiismerhetetlen marad számomra. Bocsáss meg Resident Evil, tényleg nem akartalak megbántani. Biztosan tudni szeretnéd, hogy ki Ő. A neve Silent Hill...

A Horribili dili. Ne mélyedjünk el túlságosan a szappanoperák hangulatába, más műfajról van itt szó, vérfagyasztó, interaktív horrorról. További kapcsolódási pontot már csak az jelenthet, hogy a Resident Evil újabb folytatásainak, előzményeinek, kiegészítéseinek, és adaptációinak számát már egy termetesebb dél-amerikai sorozat is megirigyelhetné. Sajnos azonban kihagyni látszanak mostanában az egyszeri PC tulajdonost a készítők abból, hogy maguk döntsék el, miképp bírja a minőség a mennyiséggel az iramot... Hű rajongó lévén mostanában a végtelenre nyúló Capcomeposz minden újabb PC-n kimaradt darabját élem meg horrorként a játékpiacon, de szerencsére a Konami saját befutójával megfelelő kárpótlásba kezdett.

Három a PC-s igazság, mínusz egy a ráadás. A trilógiává bővült Silent Hill sorozatba PC-n csak a második epizódnál történt a csatlakozás. Úgy látszik ez a számítógép-birtokosok sorsa, hol a folytatásról maradunk le, hol a kezdetekről, de ezúttal nincs miért elkeseredni. Míg a Residentszálak olyan kuszák így is, hogy paradicsomszósz és reszelt sajt dukálhatna melléjük és minden részben tovább és tovább tekerednek, addig a Silent Hill kerek történetekkel örvendezteti a játékos szívet. A harmadik rész az előző epizódok családcentrikus férfiúi után egy független fiatal lányt helyez a középpontba, Heathert, akinek hivatalos vezetékneve a történetben végig rejtve marad. Az előzetesek mind Morrisként említik, erről ugyan nem tudtam meggyőződni, de minden bizonnyal kevésbé plágium ez, mintha Locklearnek hívnák.

A Silent Hill 2 nagyon újszerű élmény volt PC-n: csak formailag volt horror, a történetvezetés és a hatások leginkább thriller-elemek bevetésével fokozták a feszültséget. James Sullivan történetében egészen a játék végéig nem lehetett tudni, ki kivel van és mi történik a három éve halott és mégis életjeleket mutató feleség utáni nyomozás során. A finálé pedig úgy nyakon vágott, hogy nem néztem ekkorát azóta, mióta kiderült, Bruce Willis is mindvégig halott volt. A főszereplő bőrébe bújva, amikor szívünk szinte együtt dobban az övével, az ilyesmi még hatásosabb, mint a filmvásznon vagy a TV képernyő előtt, hiszen szinte személyes élményként ér az eszmélés. A Silent Hill 2 a közvetlen környezetem játékosait is soha nem látott módon vonta a hatása alá. Feltettem a kérdést, ha ez ilyen jó volt, lehet ezt még egyszer, ugyanennyire, de mégse ugyanígy, és hát kérem: lehetett!

Silent Hill Reloaded. A harmadik rész az előzőtől teljesen eltérő mitológiájú, érzésvilágú történetbe röpít minket, szinte csak a képi és hangi világ, no meg maga Silent Hill városa őrzi saját kliséit. A műfaj és ez a kiemelt sorozat egymást erősítik formabontás tekintetében, hiszen elgörbül rajtuk a kritikusi penge, a hagyományos játékelemek mind háttérbe szorulnak, és szinte csak statisztálnak a valódi főszereplőknek: a történetnek és a hangulatnak. A második részben a legtöbbeknek a játékidő rövidsége okozta a legnagyobb csaló-

Vén kecske is megnyalná...

Heatherre ráférne egy kis Heather Shoulder's

A PaDöDö most autogram helyett pofont oszt

Annyira félelmetes a játék hangulata, hogy néha a saját tükörképünktől is megijedünk majd

Heather ma még nem vette be a Prozacot

dást, ennek ellensúlyozása szinte követelményként lépett fel a harmadik epizóddal szemben. Mégis azt kell mondanom, hogy aki a tartós tejet preferálja, továbbra se Silent Hillt igyon, két-három nap öreguras, nem túl erőltetett menet és alig határányi színtiszta játékidő, amit az SH3 garantálni tud, tehát még rövidebb, mint elődje – ebbe az időtartamba persze nem számít bele a szintén több mint egy órányi bevezető, átvezető és kivezető képsor, melyek a fentiek alapján a játék magjának leválaszthatatlan részei. Azt sem mondhatom, hogy túl nehéz vagy túl nagy kihívás, mert nem az. Állítható ugyan a harc nehézsége feljebb, de csak mazochistáknak ajánlom, mert ellenfeleink nem lesznek okosabbak és ügyesebbek, legfeljebb később halnak, ez pedig csak elvon a valódi élménytől, attól, ahogy a sztori visz magával. A túlélő horrorok a mutánsmészárlás utáni elmaradhatatlan második motívumai, a kalandos fejtörők sem sikeredtek kikészítően nehézre. Az angol nyelvvel hadilábon állók találhatnak egy-két banánhéjat a játékban, de legyen az ő sebeikre gyógyír pár oldallal később a végigjátszás.

Nem akarok lelőni semmit a történetből, amit elárulok csupán annyi, hogy nem lesz hiány misztikumban, fordulatokban, kérdésekben, homályos válaszokban, és mellékszereplőkben ezúttal sem, mellékvágányokban viszont annál inkább. Heather története mindenképp egyfelé visz, és a játékos erkölcsi értékrendje is csupán egyszer kerül próbára, a legvégén azonban a játékmorálunk függvényében háromféle véget is érhetünk. Eddig csupán az egyiket láttam, de az megérte a várakozást, még az utolsó előtti másodpercben is dobban egy nagyot a torokban a szív.

Egy önmagával kapcsolatos misztéria felbukkanása veszi rá Heathert arra, hogy minden kezdeti tiltakozása ellenére nyomozni kezdjen múltjának rejtélyei után, ami az általa eddig ismert valóságot is fenekestül felforgatja néha. A sztori második fele visz csak Silent Hillbe és annak már ismert pontjaira is (pl. kórház), az első darabja Heather nagyvárosi lakhelyén játszódik, és ez olyan helyszíneknek ad létjogosultságot, mint egy pláza vagy egy metrócsomópont. A szeparálás másik szempontja, hogy a színterek eleinte valódi mivoltukban jelennek meg, majd Heather düledező valóságképe által egy idő után torz, pokoli színezetet kapnak, mely ugyanott újabb kihívást jelent. Ilyenkor lépnek színre csak nagy mennyiségben ijesztő felebarátaink, akiknek groteszk képével az előző rész óta még mindig nem tudtam megbarátkozni. Avantgárd rémisztőművészek dicső zoológiáját ismerhetjük meg a végigjátszás során, találhatunk emberszabású szörnyeket, állatszabású szörnyeket pl. kétfejű múmiakutyát, de persze lesznek kifejezetten szörnyszabású szörnyek is, akiket különböző lő- és kézifegyverekkel (én az utóbbiakat preferáltam, vascső, majd katana) küldhetünk a másnál is másabb világra. A rettegés igazi veleje azonban nem vizuális eredetű, nem a monumentális fenevadak a legbelsőbb mumusok, hanem a „soha nem vagy egyedül, és van, aki még többet tud rólad, mint te magad" érzés. Mindig minden a megfelelő pillanatban történik, pont akkor kerül elő egy kapcsolódó újságcikk vagy egy bevillanó kép egy rémálomból, amikor ettől a feszültség még inkább a tetőfokára hág. Legkevésbé felemelő és talán már túlzó élmény, amikor egy sült kutya (Hancu szabadfordításában: hot dog Silent Hill módra) gyomrából kell kiszednünk a továbbjutás zálogát jelentő kulcsot... Kiemelendő pozitív elem viszont, amikor a kórház mentális osztályán egy „rajongónk" állandóan újabb leveleket helyez el nekünk itt-ott mellette egy nekünk szánt babával, és az utolsó levél mellett a baba... nem-nem, nem mondom tovább! Másik hasonlóan tetszetős szituáció, amikor a véres vidámpark szellemkastélyában valódi élet-halálra menő látogatást teszünk. Vannak a párbeszédeknek is néha olyan fordulatai, hogyha azok után esne be két zombi az ablakon, már csak nyugodtan hellyel meg itallal kínálnám őket. A mesteri pszichológiai sakkban tartás ugyanolyan nagyszerűen kooperál a történet lépésről-lépésre kibontakoztatásával, mint a fény és árnyékviszonyokkal, a helyszínek gazdagságával és az audio elemekkel; az egyszerre félelmetesen hatásos és hatásosan félelmetes zenével vagy semmiből előtörő bénító sikolyokkal és túlvilági kacajokkal. Már-már túl tökéletes ez a játék, hogy igaz legyen, főleg hogy a játékmenetet sem szennyezték olyan egyhangú részek, mint a felmenőjének labirintusos helyszíne. Azonban, hogy mégis igaz lehessen, a játékidő kurtaságán kívül az irányítás is virgácsot kapna a Mikulástól. Arra, hogy ezt nem kétkezű-tízujjú embernek és standard billentyűzetnek találták ki, felteszem a Kennys kispárnám vagy PS2 kontrollerre cserélem a negyedik rész megjelenéséig.

Útravaló. Felejtsük el, hogy ez egy játék, mert ez sokkal inkább egy film, utazás egy rémisztő, véres és kegyetlen, ugyanakkor csodálatos és érzelmes kalandba, ahol a szereplők viselkedése és reakciói legalább annyira emberiek, mint arcuk rezdülései, mozgásuk és mimikájuk a grafikus engine-nek köszönhetően. Kaland ez az önismeretről, kitartásról és megújulásról, hitről és csalódásról, bosszúról és megbocsátásról, veszteségről és áldásról. Hiába rövid és hiába könnyű, ez egy eufórikus dömping és nem könnyen felejthető. Sajnálom Resident Evil, azt hiszem, Őt szeretem.

Ulukai

91%

grafika 23/25
zene/hang 15/15
játékélmény 33/40
kategórián belül 15/15
összhatás 5/5

DVD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Fordulatos, izgalmas, eredeti történet, Lebilincselő hangulat elejétől a végéig, Gyönyörű grafika, profi zene

KONTRA: Erőmű kell neki, hogy jól fusson! Rövid - bár pont olyan hosszú, amit megkíván a történet, Nehézkes irányítás

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 1 GHZ, 512 MB RAM, 4,7 GB HDD, DVD-ROM

ARENA

Resident Evil 3 ....75%
Silent Hill 2.................................88%
Resident Evil 2 ....70%

ETHERLORDS 2

Fejlesztő: Nival Interactive **Kiadó:** Stategy First **Web:** www.etherlords.com

Ritka szerencsés helyzetben vagyok az Etherlords 2 bemutatásának felvezetésekor, hiszen a PC Guru e havi teljesjáték-melléklete éppen a játék két éve megjelent első része. A folytatás ugyanabba a fantasy világba kalauzol el, ahová az - remélhetőleg a kedves olvasó PC-jére éppen most települő – elõd. Éter világát természetesen ismét halálos veszedelem fenyegeti, ezúttal a sápadt, avagy színtelen mágia képében, amely lassan átveszi az uralmat a szokásos kis intrikáikat űző fajok felett. A négy nép, a Kinetek, Chaotok, Synthetek és Vitalok kiállítanak egy-egy hőst, aki szétcsap a többiek között, majd a felvezető hadjáratok után Diamanda, Éter egyik félisteni hatalmú hősének bőrébe bújva tehetünk rendet a káoszban.

Egy lépés előre, kettő hátra. Az Etherlords első része két, nagyjából azonos súllyal a latba eső részből állt: egy Heroes-szerű stratégiai, térképen mászkálós, területfoglalós, nyersanyaggyűjtős rétegből, és a harcokat szimbolizáló taktikai kártyajátékból. A második részben – a játékosok panaszait meghallgatva, nagyon helyesen! – a fejlesztők eltolták a hangsúlyt a kártyás rész felé. A stratégiai térkép szinte teljesen elveszítette a jelentőségét, eltűnt a játékmenet körökre osztottsága, a területfoglalás, és a főhadiszállásunk védelme, ezentúl egy szál hőssel járjuk a rónákat (őt viszont végigvihetjük az egész kampányon!) és vágjuk miszlikbe a szembeforgalmat. Az egyszerűsítési roham néha túlzásokba is esett, így a pályák abszolút lineárisak, rajtunk kívül nem is mozog senki, minden ellenfél egy helyben álldogál a forgatókönyv által nekik szánt helyen, és várják a megváltó halált. Ezt még mindig megmenthetné egy lebilincselő, izgalmas történet, de sajnos ennek ellenkezőjét kapjuk; érdektelen, lapos, ezerszer lerágott sztorit a világ megmentéséről, sárkányt le, kincset fel, királylányt meg, csak a neveket kell kicserélni egy tetszőleges szombat kora délutáni fantasy-sorozathoz képest – itt bizony visszalépést tapasztalhatunk az első részhez képest.

Ezúttal nem igaz, hogy fényesebb a láncnál a kard

Nem túlzok, ha azt mondom, a legnagyobb fejtörést a kalandozós részben az fogja jelenteni, hogy észrevegyük: megnyertük a küldetést. Ha ugyanis mindennel végeztünk, a játék nem tölti automatikusan a következő pályát, csak amikor visszaballagunk a kezdőpozícióra. Ha tehát gyanúsan nem találunk újabb levernivaló ellenséget, a legutóbbi párbeszéd homályos célozgatásai már a következő pályára vonatkoztak, kutyagoljunk szépen vissza a starthelyre, és léphetünk is tovább. De hogy ezt miért kellett...? A játék öt kampánya egyébként a mostani 6-8 órás játékok korában kellemesen hosszúnak mondható, s ez igen dicséretes.

Húzz egy lapot! Ha a stratégia ki is lett filézve, a játék kártyázás része a régi! Élvezetes, dinamikus, intenzív. Sok gondolkodást igényel mind a paklink összeállítása, mind maga a játék. A rengeteg féle ellenfélnek és varázslatnak hála rendkívül változatosak a harcok, a lapok kombinálása rettentő sok lehetőséget rejt magában. Ellenfeleink ügyesen összerakott, stílusos és meglepően életképes paklikat vonultatnak fel, melyeket ráadásul ügyesen is használnak! A baj az, hogy előre megírt, statikus szkript irányítja őket, amely addig tökéletesen vezényli a játékukat, míg mi nem csinálunk semmit. Amint azonban varázsolunk valami váratlant, amikor olyan helyzet áll elő, melyet elemezni kéne, olyan probléma, melyen csak a gondolkodás segít át, beüt a krach. Az AI ismételgeti az adott helyzetben teljesen értelmetlen húzásait, melyeket a szkript diktál neki, még akkor is, ha ezzel megöli magát – és ilyenkor sajnos a győzelem íze is megkeseredik az ember szájában.

Véres csata egy levendulaültetvényen

A kártya ízére ráérezve kis rutinnal az alappaklinkkal, plusz az ellenfelektől elnyert (hm, „elhullarabolt") lapokkal is simán végig lehet verni az összes pályát, így stratégiai játékrészből megmaradt nyersanyag-gyűjtögetéssel és lapvásárlással nem is kell igazán törődnünk. Érezhették ezt a fejlesztők is: nem lehet véletlen, hogy rendre a repülő lényekkel operáló főellenfél előtti sarkon árulják a boltban a „minden repülő lény X-et sebződik" lapot, az enchantmentekkel operáló párbaj-ellenfél előtt meg az enchantmentleszedéseket...

A játék által kínált lapkészlet kellemesen széles skálát ölel fel, ennek köszönhetően igen változatos stílusú paklikat építhetünk. Gyúrhatunk sok apró lénnyel való lerohanásra (némi direkt sebzéssel erősítve); bűbájokkal támogatott nagy lényekre; managyorsításra, azaz sok éter összegyűjtésére és egyetlen kivégzővarázslatra; vagy védekezésre és gyógyulásra, hogy az ellenfelünket az „éteri zavar" ölje meg (egy idő után a patthelyzetek elkerülése végett mindkét párbajozó elkezd sebződni). A variációk száma szinte végtelen, bátran próbálkozhatunk saját kombók kitalálásával is. Ügyes húzás a karakterfejlődés, és az RPG-elemek hangsúlyos használata, ami még változatosabbá teszi a kártyapartikat. Hősünk fejlődése nemcsak az életerejének növekedésével jár, extra tulajdonságokhoz is juthatunk, például csaták közbeni folyamatos gyógyuláshoz, extra lapok húzásához, bizonyos eséllyel regenerálódó vagy spontán klónozódó lényekhez. Apró szépséghibája a dolognak, hogy ellenfeleink is

Szemfüles beholderek szemtelen csapata megpróbál szemmel verni...

Egy cica az Angyal bárból

gyakorta élnek ilyen módszerekkel, amik ilyenkor persze sokkal kevésbé tűnnek a fair play részeinek...

A régi Etherlords felejthető többszemélyes részét két további, Magic-ből kölcsönzött ötlettel próbálták feldobni – sikerrel. Az első új mód a Vakjáték névre hallgat, a lényege, hogy az ellenfelek ugyanabból a (véletlenszerűen összeválogatott) lapkészletből gazdálkodnak. A másik mód a Kerekasztal, itt nyolcfős, egyenes kieséses miniversenyeket játszhatunk. Ezzel együtt a multiplayer még mindig nem az a kirobbanó élmény, melyet a kártyában rejlő lehetőségektől várnánk...

Régi motoros. A játék megjelenítéséért a lassan ötödik életévébe lépő Evil Islands motor felel, ami élemedett korához képest ugyan jól domborít, de összességében a grafika alig-alig tudja felülmúlni az Etherlords első részének látványát. Csúnyának nem nevezném (éppen ennek tükrében lesz hangsúlyos, hogy az első rész milyen jól is nézett ki a maga idején!), a harcok roppant látványosak, a kamera ügyesen, dinamikusan követi az eseményeket, zsákszám kapjuk az effekteket az arcunkba. A karakterek és szörnyek kissé groteszkül néznek ki, de tagadhatatlanul stílusosak. A térkép húzza le csak az összképet, otromba elemekből összedobált, néhol bántóan kopár táj, a textúrákba beleolvadó tereptárgyakkal és figurákkal... jobb lett volna az első rész rajzfilmesebb stílusát továbbvinni. A motor immár teljesen 3D-s, lehet zoomolni és forgatni a kamerát (a gyakorlatban erre semmi szükség nincs). Az viszont már irritáló, hogy a... huhh, majdnem engine mozit írtam, de az azért túlzás lenne... szóval amikor két szereplő elkezd beszélgetni egymással, és addig elveszítjük az irányítást, akkor a program össze-vissza forgatja a kamerát, és még véletlenül sem abban a nézetben adja vissza, ahonnan elvette – a játékos meg tájolja be magát, hogy merre is van észak, honnan jött és hová akart menni...

Mindezért cserébe a gépigény is megragadt a két évvel ezelőtti szinten, a teljesítménytesztjeinkben az ócskavas-kategóriát képviselő Celeron 700 – GeForce2MX konfigon maximális grafika mellett nem volt hajlandó a program lassulást produkálni.

A grafika összességében átviszi a „szódával elmegy" feliratú lécet, a hangoknak azonban ugyanez nem jött össze. A zene felejthető, a varázslatok hangeffektjei jók, de kevesen vannak, és ugyanazt századjára hallani már idegesítő. Eddig még aránylag rendben is lenne a dolog; a hangerő letekerésére engem a szinkronhangok késztettek. Néhány szereplőtől eltekintve a színészek olyan eltúlzott drámaisággal hangsúlyozzák minden egyes szavukat, mintha legalábbis a világvégét konferálnák fel – hagyjuk már meg ezt a kereskedelmi tévék gagyi-híradóinak...

A meglepő konklúzió. Két oldalon keresztül gyaláztam a játékot, most valami rémes értékelésnek kellene jönnie. De nem az jön. Tessék megkapaszkodni: az Etherlords 2 - dacára az érdektelen sztorinak, az átlagosnak csak jóindulattal nevezhető kivitelezésnek, a határtalanul ostoba AI-nak, a lineáris játékmenetnek – egyszerűen abbahagyhatatlan! Ha az ember rákap az ízére, többet el nem ereszti, míg végig nem játszotta. Megvan benne a klasszikus stratégiák szikrája, a „na még egy utolsó kört"-szindróma (ami persze az Etherlords 2 real-time játékmenete esetében totális képzavar, de sebaj). A kártyás harcra helyezett hangsúly jót tett a játékélménynek, és ha némelyik újítás visszalépést is jelent az elődhöz képest, a végeredmény egy szórakoztató, addiktív játék.

A HÖVETHEZŐ SZINT

Akinek tetszik az Etherlords kártyajátéka, de hamar kiismeri, vagy összetettebbre, gondolkodtatóbbra vágyik, megérett a gyűjtögetős kártyajátékok élő verzióira – praktikusan az Etherlords fő inspirátoraként is szolgáló Magic the Gatheringre. Mivel a játék nem éppen olcsó (egyetlen pakli kártya, amely komoly játékra még édeskevés, 3000 forint körül van), most inkább a kevésbé hangulatos, de költséghatékonyabb számítógépes verziókat ajánljuk. A Sid Meier nevével fémjelzett Shandalar című feldolgozás volt az első a sorban '96-ban, bár az AI ott is pocsék volt, de a Magic hangulatát remekül megfogta. Ugyanebben az évben jött a Battlemage, amely szimpla akciójáték volt Magic-környezetben (ilyesmi lesz az idén karácsonykor megjelenő Battlegrounds is). A tavalyi év hozta el a Magic Online-t, mely ugyan sajnos fizetős és nem olcsóbb, mint az élő verzió, a „több ezer kártyapartner, amikor csak akarod" élményével, és pénzdíjas bajnokságokkal aratja sikereit a mai napig. A legolcsóbb megoldás a PC-s magicezésre az Apprentice nevű ingyenes program (a www.dragonstudios.com címről tölthető le), mellyel a neten kártyázhatunk egymás ellen, vagy akár a www.e-league.com csaknem tízezer játékossal futó ligáiba is beszállhatunk.

Hancu

80%

grafika	19/25
zene/hang	8/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: Alacsony gépigény, minden hibája ellenére egyszerűen abbahagyhatatlan!

KONTRA: Rémesen buta AI, érdektelen történet, lineáris pályák

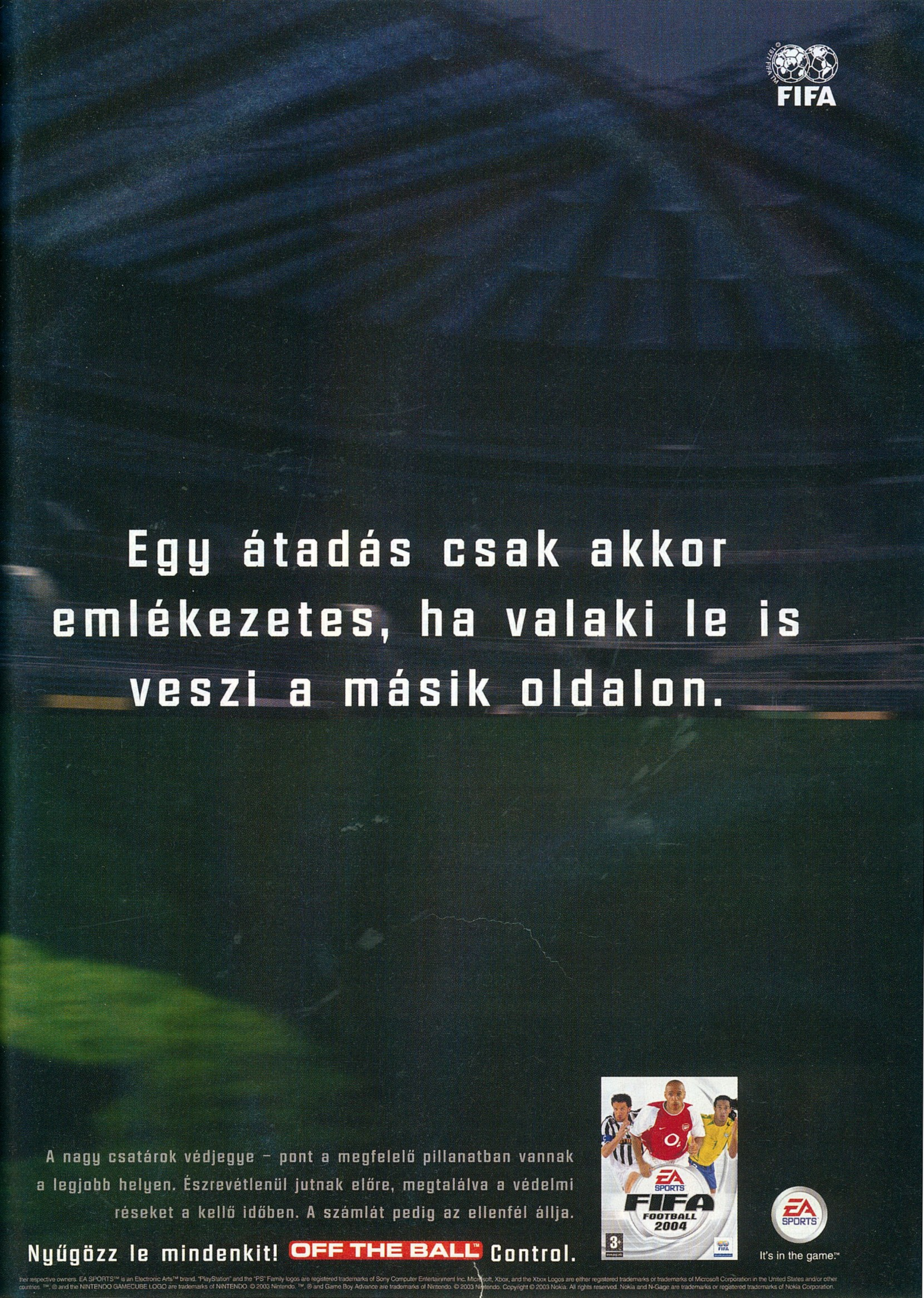
MINIMUM GÉPIGÉNY

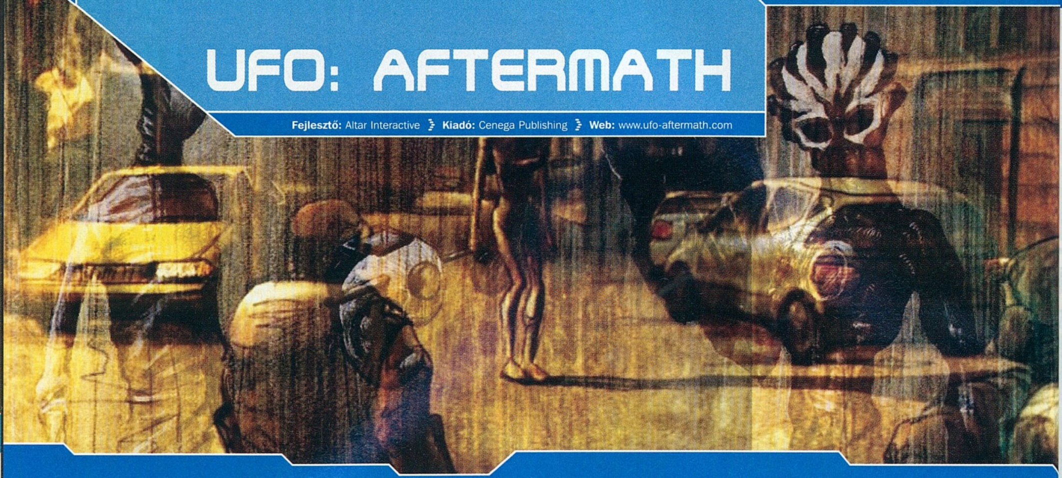
PII-300 MHz, 64M RAM, 8M videokártya, 1,9 GB HDD

ARENA

Etherlords	84%
Magic the Gathering Shandalar	86%
Magic Online	88%

PlayStation.2
PC CD
GAME BOY ADVANCE
N-GAGE
www.fifafootball2004.ea.com
* PS one, Game Boy Advance és N-Gage alatt az Off The Ball™ Control nem elérhető. † Hamarosan.
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts,EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of


FIFA
Egy átadás csak akkor emlékezetes, ha valaki le is veszi a másik oldalon.
A nagy csatárok védjegye – pont a megfelelő pillanatban vannak a legjobb helyen. Észrevétlenül jutnak előre, megtalálva a védelmi réseket a kellő időben. A számlát pedig az ellenfél állja.
Nyűgözz le mindenkit! OFF THE BALL™ Control.
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
3+
EA SPORTS
It's in the game.™
their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation.



UFO: AFTERMATH

Fejlesztő: Altar Interactive **Kiadó:** Cenega Publishing **Web:** www.ufo-aftermath.com

"Nem vagyunk egyedül!" harsogta a világ, ám vágytuk újra a magányt, az édes tudatlanságot, azt az időt, amikor a rémek szörnyűséges tárháza azonosítatlan repülő tárgyként lebegett el felettünk. Hisz megtörtént az azonosítás, s mi egy illúzióval szegényebben - nem minden gülüszemű alien akar hazatelefonálni -, és egy örökzöld klasszikussal, az UFO: Enemy Unknownnal gazdagabban térhettünk napirendre a fentiek felett 1994-ben. Azóta a mélytengeri változat tovább csiszolta a sorozat dicsfényét, melyet az elmúlt években sikerült szinte minden műfajt bebarangolva lezülleszteni. A felemelkedést az Original War alkotóitól vártuk, annak reményében, hogy visszakanyarodnak a gyökerekhez...

Halált hozó fű terem... 2005-ben spórafelhő teríti be az atmoszférát, az áldott napfény hiányától először csak a szolihiányos plázacicák szürkülnek be, aztán a halálos spóra lassan leereszkedik, bevégzi a küldetését, és nagytakarítást végez a Földön. Egyetlen erőd áll már csak az idegen invázió útjában, nincs vészjósló üvöltés, hogy "Atomot nekik!", csupán néhány fős kommandó, egy helikopter, és kézifegyverek. Ami a további történések viharfelhőként gyülekező közhelyeit illeti a hasonló túlmisztifikált, génmanipulációs, titkos bázisos eseteket Mulder ügynök egy órában szokta kivégezni... Az igazság persze megint odaát van, a legendás 51-es körzet mélyén, ahol hamar kiderül, hogy a titkos bázisnak létezett orosz testvér-komplexuma. Miután Sztálingrád romjai alatt rábukkanunk a hiányzó adatokra, tényleg átcsúszunk az X-Aktákba, hisz a fájlok egy divatos teóriát igazolnak: az általános megnevezés szerinti szürkék még a 40-es években érkeztek a Reticulum (Háló) csillagképből, és az "öregek" meglepően barátságosnak bizonyultak.

Aztán a szuperhatalmak felügyelete alatt csendben meghúzódó idegenek fajtársai bedurvultak, s egy renegát csoport jelent meg a színen, lázadók, akik istenné szerették volna válni. Az Univerzum bármely más szegletében talán mindennapos cselekedet, hogy a felsőbbrendű technológia megtiszteli az alantasabbat az áldozathozatal lehetőségével egy magasztosabb cél érdekében. Ám az emberiség makacs, és nem szívesen hullana el egy biológia szuperszámítógép trágyájaként, ugyanis a renegátok végső célja a bolygófelszínünk átalakítása kozmikus (vagy inkább a kozmosznak kuss, ők majd irányítanak) szuperaggyá...

Unidentified Flying Object. A földgolyó hever lábainknál, pontosabban ez tölti ki a kezelőfelület egészét, amelyen UFO-k repkednek a kontinensek felett, vadászgépeinktől űzve, a légi összecsapásokat pedig egy szépen kimunkált animáció keretében követhetjük nyomon. Eközben tűpárnaként meredeznek a környékünkön felderített válsághelyzetek, sürgős beavatkozásért kiáltva. Például a lezuhant gépek legénységét, függően a státuszuktól (nyálkás vagy saját) be kell cserkészni, levadászni vagy megmenteni. A világ nagyvárosai - már ami maradt belőlük - felderítő, tisztogató misszióknak adnak helyet, az égi szemek pedig kifüstölésre váró idegen bázisokat, illetve elfoglalásra felkínált komplexumokat tárnak fel. Ezek a kutató-, fejlesztő-, katonai-, és a későbbiek során létfontosságú anti-massza bázisok alkotják az ellenállás alappilléreit, azzal a fájó megjegyzéssel, hogy a gó-

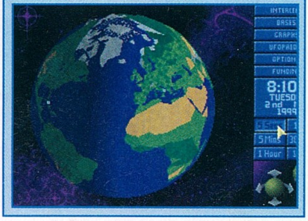
Akiket az idegen nem hagy hidegen

A galaktikus sakkparti vége: aftermatt

X-COM SOROZAT

Minden 1994-ben kezdődött az UFO: Enemy Unknownban megszaporodott földönkívüli jelenléttel, amely a jól ismert körökre osztott harcrendszerben véreztette el a veteránokat.

Hasonlóan minőségi eredményt hozott rá egy évre (a sorozat "belső" kronológiája szerint 2040-ben) a folytatás, ahol az űrlények a tengerek és óceánok alól riogatták a jónépet (Terror from the Deep). Két esztendő szünet után még mindig a MicroProse berkein belül a turn-based metódust felváltotta a real-time (Apocalypse), és a színvonal érezhetően zuhanni kezdett. Az Interceptor, mint space shooter még nem a mélypont, ezt sajnos a 2001-ben megjelent Enforcernél érték el, amely third person shooterként legendásan gyengére sikeredett.



Demjén Rózsi nem is tudta, mennyire igazat énekelt azzal, hogy “sajtból van a hold”...

A részletes statisztika csak parasztvakítás

cok pontszerű képződménnyé degradálódtak, ahol statisztikai összegük határozza meg a tudományos élet hátterét, és a megszokott építkezés mellőzve lett.

Az Altar nem sokat áldozott a grafika oltárán... A kelet-európai fejlesztőcsapat - csehekről van szó ugyanis - három dimenzióba helyezte az eddig pusztán kvázi 3D-s szériát. A sorozat tagjai szépség tekintetében mindig is erős kihívásokkal küzdöttek, hogy enyhén fogalmazzak a vizuális gyönyörtől még nem alélt el egyetlen X-COM fogyasztó sem. A hagyományok ápolása persze szép dolog, de ezt nem kellett volna ennyire komolyan vennie az Altarnak. A full 3D ellenére ugyanis sikerült a többszintes pályákat egyetlen, néhol igencsak fakó szintre lezülleszteni, emellett a bázisok, űrhajók belseje hasonló sémára épül, azaz ha kettőt láttál, mindet láttad. Az utcai helyszíneken kicsit jobb a helyzet, tisztességes iparosmunka fekszik a rombolható, urbánus elemekben, a kihalt utcákban, ám itt meg az épületekbe nem lehet bemenni. A mutánsoknál elszabadult alkotói fantáziának sem sikerült idejében gátat vetni, a lufi-hal még elmegy, de a Moszkvicsot cipelő polipnál már az egyszeri felhasználó is lemegy hídba. A legborzasztóbb baki azonban, hogy a kamera gyönyörű körsvenket csinál az idegenek színpadra lépésekor, vagy egy-egy jelentősebb akció végén, mint az Incubationnél, de a zoommal nem tudunk olyan mélységbe (talajközeli szintre) menni, hogy ezeket a részleteket állandóan csodálhassuk.

Kegyetlenül felturbózott idegenek. A szupertitkos orosz állomás megrohamozásáig 5-7 fős osztagunk sétagaloppban masíroz át több tucat bagatell küldetésen, és szépen megacélozódott egónk itt koppan majd egy hatalmasat, ugyanis megjelennek az első rakétavetős reticulan példányok, félpályáról szétkapva a 12-es szintű talpig bevasalt bakákat. Innentől kezdve aztán komoly durvulások következnek, név szerint microslug, plasma, warp az átkok nevei, amelyek minket sújtanak. A sun- és bio-páncélba bújt vadállatok gyakran esélyt sem hagynak, a psi power elkezdi tarolását, példának okáért a szoros alakzatban haladó katonák közül elég, ha egyetlenegyet átállítanak az idegenek, és a brutális felszerelés, melyet az imént még nagy virgoncan kiosztottunk, ellenünk fordul. A nehézségi mutató az ”Öreg szürkék” megtalálásakor végleg átbillen, ha netán normál vagy e feletti fokozatban nyomultunk, és nincsenek 16-os szintű katonáink, akkor kezdhetjük elásni magunkat...

R&D. A kutatóink ugyan megpróbálják felvenni a kesztyűt a technológiai gyorsulással (és a supermanként kaszáló gépi ellenfelekkel), de tapasztalatom szerint a teknőspáncélként cipelt hidraulikus nehéztüzérség, a négycsövű gatling vagy a brutális rakétavető csigát csinál a heroic súlyemelőből, kötelezővé teszi a nehézpáncélt, és a szétpakolása több időbe telik, mint amíg maga a csata tart. A humán cuccoknál nagyobbat és gyorsabban sebeznek az idegen fegyverek, a különbség ráadásul kilókban is jelentkezik, ám a hátulütő itt is megvan, hisz a galaktikus csatározásokban kikristályosodott renegát szürkék védőpajzsai a lézert, plazmát úgy nyelik, mint kacsa a nokedlit, míg a golyók elleni védelemre kevésbé immúnisak.
A gyártás és a humán erőforrások (felszerelés) rész egy viccrovat, öt bázisnyi development majd álló hónapig farag egyetlen bio-páncélt, miközben tele vagyunk kihasználatlan tárgyakkal, például a handgun rovat kismillió szereplőjét a harmadik küldetés után ki lehet dobni (persze, ha valaki mazochista, lelke rajta), ugyanígy hiába ömlesztenek ránk több tucat automata, félautomata puskát, ha egyszer átnyálazza magát az ember, biztos megtalálja a favoritot, utána AK és társai el vannak felejtve.

Retikül-taktika. A harcrendszer real-time, és időegységekre osztja minden mozdulatunkat, ám pause funkcióval van megfejelve, melyet a beállításoktól függően pl. új ellenség észlelésekor automatikusan lekezel a szoftver. Aki a Fallout: BoS-t, vagy a Jagged Alliance-t kipróbálta, semmi újjal nem fog szembesülni.

A kommandósaink szintlépéseit hat alaptulajdonságon keresztül tizennégy különféle képességre vetítették ki, például az erő többek közt a nehézfegyverek kezelését, az intelligencia pedig a célzást csiszolja. A képességek tréningezéssel is fejleszthetők, ám a legjobb tanítómester azért mégiscsak maga a harc. Érdemes egy-egy embert bizonyos jellemvonásokban szuperhősig taszigálni, mondjuk a mesterlövészünk gyors és halálos legyen, hasonló fürgeséget adjunk a medic-nek, a játék végén megjelenő brutális kollekció ellen pedig a nehézfegyverekben szerzett jártasság és a gránátosok élveznek előnyt.

Záróra. Maradéktalanul nem nyerte el tetszésemet a játék, ugyanis a kiadott javítócsomagok telepítése nélkül instabil, és kőkemény befejezés vár ránk. A bázisépítgetős formulák nagyon hiányoztak, viszont a szintlépéses rendszer és a taktikai lehetőség sok mindenért kárpótol, különösen, ha a felszerelés rovat rubrikáit és a visszacipelt idegen testekből leszűrt konzekvenciákat alaposan összevetjük.

Tika

72%

grafika	15/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

PRO: Taktika rész, felszerelés, szintlépések rendszere
KONTRA: Nincs építkezés, számtalan bug az alapverzióban, az épületekbe nem lehet becsosszanni

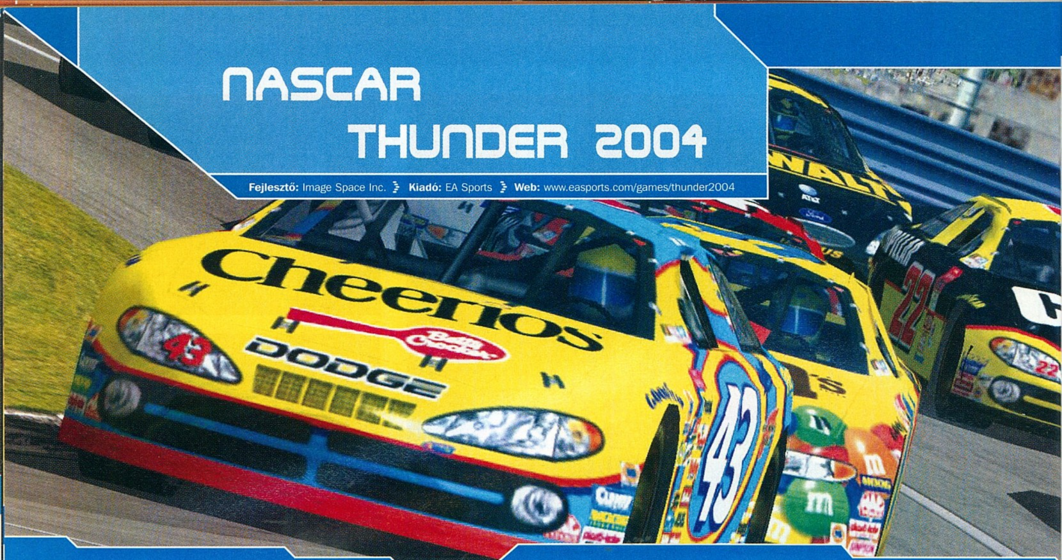
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 RAM, 32 MB videók., Win98/2000/ME/XP

ARENA

X-Com. Apocalypse	72%
UFO: Enemy Unknown	89%
Jagged Alliance 2	92%

NASCAR THUNDER 2004

Fejlesztő: Image Space Inc. **Kiadó:** EA Sports **Web:** www.easports.com/games/thunder2004



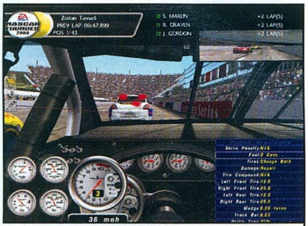
Fájós foggal az embernek semmihez sincs kedve, nemhogy játékot tesztelni, de az EA Sports legújabb Thunderje olyan jól sikerült, hogy arra az időre még a fájdalmat is elfeledtem...

Anyuka, Pontiac, Viagra. Az előző részhez hasonlóan az intrót most is rövid bejátszások helyettesítik, ezúttal azonban főleg a versenyzők – a rájuk jellemző csibészséggel - szerepelnek bennük, de az egyik jelenetben kellemes meglepetésként még Joe Nemechek anyukája is feltűnik a színen. Ez a megoldás egyébként nekem sokkal jobban tetszik, mint akár a legjobban összevágott klip, minden egyes elindításkor megkapjuk azt a semmihez sem hasonlítható hangulatot, ami a NASCAR-ra oly jellemző - és amit a játék is nyújt.

Sasszemű felhasználók észrevehetik, hogy a versenyzők overállján lévő Winston Cup Series lógó a dohányreklámok tilalma miatt le van takarva (némelyiküknél eléggé hányaveti módon), jövőre viszont már nem lesz ilyen gond, hiszen a dohánycég 33 éven át tartó névadó szponzori jelenlét után kiszáll a sorozatból, és átadja helyét a Nextel kommunikációs óriáscégnek. Igen-igen, a következő Thunderben, mivel az Electronic Arts 2009-ig rendelkezik a kizárólagos jogokkal, ennek köszönhetően biztosan nem maradunk új részek nélkül. De ne szaladjunk ennyire előre, még csak 2004-nél tartunk, legalábbis a cím alapján... Persze ne gondolja senki, hogy egy szeptemberben megjelent játék a következő évi adatokat tartalmazza, a pilóta, szponzor és egyéb cserék általában még januárban sem szoktak tisztázottak lenni. (Különösen most, amikor a szokásosnál is több változás várható, pl. a Pontiac autómárka kiszáll a legfelsőbb osztályból, Bill Elliott 28 évnyi versenyzés után gyakorlatilag abbahagyja, jövőre csak 5-7 futamot tervez, sok újonc igen jó autóban kap helyet és még hosszasan lehetne sorolni.) Inkább maradjunk a valóságnál: a játék 2003-as adatokkal operál. Abból viszont mondhatni naprakészen, a májusi végi Steve Park-Jeff Green csere még tetten érhető (az más kérdés, hogy a valóságban az 1-es autóban már John Andretti ül), és az évközben használt speciális autófestésekből is szép számmal válogathatunk. A játékok esetében feketelistán szereplő termékeket természetesen ezúttal is nélkülöznünk kell (sörök, potencianövelő készítmény stb.), de ezek az internetről már most könnyedén levadászhatóak, ahogy a kimaradt versenyzők is. Ez utóbbi inkább a bosszantó, mert a programban fellelhető 40 Winston Cup versenyző még akkor sem elég a 43-as rajtlétszámhoz, ha mi egyéb autóval indulunk (tizenhárom Busch induló, vagy tíz legenda közül választhatunk; Dale Earnhardt nyolc autófestését is elkészítették!), ezért előfordulhat, hogy mondjuk két 22-es rajtszámot is találunk a mezőnyben. Idén sem hiszem el, hogy további két-három winstonos versenyző jogát ne lehetett volna megvásárolni... Magad uram, ha szolgád nincs: irány a net!

Infineon, restrictor plate, draft. Örömmel konstatáltam, hogy az előző részben tapasztalt szembetűnő hibák szinte mindegyike javításra került. A rajt során előforduló dühítő lefékezések megszűntek, a felvezető kört átugorva nem kimerevített állásból indulunk, a visszapillantó tükör használható, valamint Infineonban az utolsó kanyart sikerült úgy megcsinálni, hogy most már be lehet fordulni. Szintén ehhez a pályához kapcsolódik, hogy a gépi ellenfelek száraz útviszonyok közepette végre normálisan tudnak menni, de hogy ne legyen tökéletes az összkép, vizes aszfalton a 10-es kanyar még mindig kifog rajtuk. És ha már a versenyhelyszíneknél tartok, itt kell megemlítenem a program legnagyobb hibáját: a pontatlan pályamodellezéseket. A 23+1 Winston Cup pálya (most is van Daytona Beach) egyike sem mondható 100%-ig élethűnek, valami mindegyiknél hibádzik. Bristolban abszolút nem érezhetőek a 36 fokban döntött kanyarok, Watkins Glen vonalvezetése néhol eléggé „érdekes", Daytona kanyarívei túlságosan erőteljesek és így tovább, ahogy azt az ISI-től megszokhattuk, gondoljunk csak az F1 2002-re.

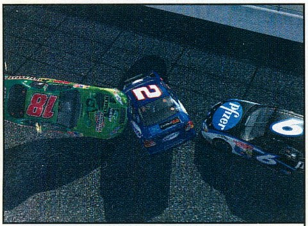
A két restrictor plate-en aztán további problémák is előbukkannak. Azonban előbb megmagyarázom az



A műszerfal, akár egy repülőé

Jogépkocsi...jogépkocsi...jogépégépégépkocsi...

Karambol hadnagy akcióban



Ezt a parkolást még gyakorolni kell...

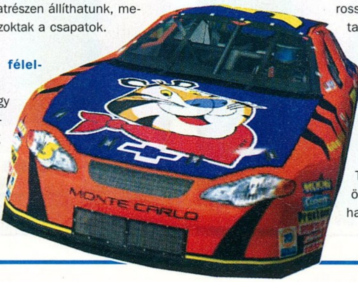
A versenyre egy tejszállító autó is benevezett

Ezért nem kapok Nascar-díjat

előző mondatot. A „kettő" Daytonát és Talladegát jelenti (különlegességük, hogy padlógázzal lehet körbemenni rajtuk), az RP pedig egy alumínium lemezke négy lyukkal, tulajdonképpen egy szűkítő, melyet a karburátorhoz építenek be, ezáltal kisebb lesz az autó teljesítménye; ez a két verseny innen kapta a nevét. Na szóval a problémák: ha nem töltünk be setupot, 167 mérföldes sebességnél már 7000-es fordulatszámnál táncol a mutató, ami nagyon sok, a szűkítő miatt nem pörögnek ennyit ezek a motorok. Még annak ellenére sem, hogy az idei második talladegai futamra a lyukak egyenkénti méretét 7/8 inchről 29/32 inchre változtatták, tehát 1 mm-rel megnövelték (ezáltal egyébként a kb. 470 lóerőre lefojtott motoroknak 15 paci pluszt engedélyeztek), ám ez egy szeptemberi módosítás, amikor a játék már készen volt, ezért a fejlesztés során értelemszerűen nem vehették figyelembe (ez a fordulatszám akkor is sok lenne). Beállítás használatával javul a helyzet, de pl. a 180 mph-t 500-zal nagyobb fordulaton éri el, mint kellene. Szőrözésnek tűnhet, ellenben a Thunder 2004-et bevallottan szimulátornak szánták, ezért az ilyen apróságokra is oda kellett volna figyelni. Az viszont már nagyobb baj, hogy a gyors pályákon, e kettőn pedig különösen hiányzik az, ami tulajdonképpen a lényegük: a draft. Hogy ez a fogalom ismeretlen? Dehogy is! Biztosan mentél már busz/kamion mögött biciklivel. Akkor azt is tapasztaltad, hogy a szívóhatás következtében könnyebb volt tekerni, igaz? Na, itt is ilyesmiről van szó, csak az autóversenyzésre lefordítva azt jelenti, hogy az élen haladó „vágja" a levegőt, a mögötte jövőknek viszont nincs ellenszél, ami lassítaná őket, ezért ugyanazt a sebességet kisebb erőkifejtéssel érik el. A játékban csak minimális draft érezhető, és az is csak közvetlen közelről, nincs az a vákuum, ami az ilyen versenyeknek a sava-borsát adja, és a mezőny a hármas sorokat is sokkal bátrabban alkalmazhatná. Az idény elején bevezetett egyéb szabálymódosítások viszont maradéktalanul helyet kaptak (fél gallonnal megnövelt benzintartály, 55-65 fok között állítható hátsó szárny, az autó súlyelosztása nem tolódhat hátrafelé jobban, mint ötven százalék), amely életszerűvé teszi a garázsban való bütykölést, ahol egyébként minden alkatrészen állíthatunk, melyeken a valóságban szoktak a csapatok.

Eszméletlen, félelmetes, oltári. Most látom csak, hogy eddig inkább a hibákat soroltam, pedig nem véletlenül adtam rá ilyen magas százalékot, ugyanis mindezek ellenére nekem nagyon tetszett. Az egyik érvem, hogy eszméletlenül jó az irányítása. Billentyűvel is tűrhető, de az ovál pályák miatt inkább kormány ajánlott, amellyel óriási versenyeket lehet vívni. A járgányokat nagyon precízen lehet irányítani, ami a számtalan vezetési segítséget igénybe véve talán még könnyűnek is mondható, de az abszolút kezdők ezt bizonyára nem bánják. A stock carok világában tapasztalattal bíróknak is tartogat kihívást a játék, a blokkolás-, a kipörgésgátló vagy éppen a stabilitás fokozatos elhagyásával pontosan azt érezhetjük, amit egy 750 lóerős, hátsókerék-meghajtású szörnyeteg terelgetésekor a nyakunkba zúdul. Egy erőteljesebb gázadás, és már meg is pörgünk, satufék esetén irányíthatatlan az autó (és a defekt is garantált), a hirtelen kormánymozdulat szintén problémákat okozhat, kitűnően érezhető az autó 1542 kilós önsúlya, rossz ütemű visszaváltáskor megragadnak a kerekek, az aszfaltcsík melletti fű is pont annyira tapad, pontosabban nem tapad, mint az életben, szóval minden a helyén van.

A hangulati elemek tovább növelik a program értékét. Az autók belül is szépen kidolgozottak, a szabálykönyvben előírt merevítések mind a helyükön vannak, még a rugalmas csövek is láthatók, amelyek a hideg levegőt juttatják el az utastérben elhelyezett olajhűtőhöz, illetve a versenyzőhöz.
A kerekeken ott virítanak a hitelesítő matricák (egy kör után lekopnak), a pálya felett helikopter és léghajó köröz, az árnyékok hűen követik az idő múlását (Atlantában már csak ezért is érdemes egy teljes távot lefutni), lassításkor bebólint a karosszéria, a nézők nem elnagyoltak, pont annyira vannak megrajzolva, ahogy a száguldás során láthatók (félelmetes érzés, amikor pl. a mindössze fél mérföldes bristoli teknőben 160 ezer szempár lesi minden mozdulatunkat), a betonon súrlódó felni szikrát szór, és az ütközések nyomai a falon is megmaradnak. A sérülésekre sem lehet panasz: elég egy nagyobb karambol, hogy tönkremenjen a motor (óvatosabbak ennek az élethűségén is állíthatnak), a kasztnin az apróbb koccokat horpadások jelzik, a durvább bodicsektől elemek is leszakadhatnak, és mindez hatással van az autóra is, a rosszabb légellenállási mutató miatt lassabbak leszünk, elhúz az autó, egy idő után már a harmadik fokozattal is erőlködik, míg végül kileheli a lelkét.



Tovább színesítik az összképet az oltári jó hangok, értem ezalatt a motorhangot, de a rádiózást is, ilyen változatos instrukciók még egy játékban sem voltak, külön beszél hozzánk a csapatfőnök és a spotter (utóbbi a helyzetünket kíséri figyelemmel a többiekhez képest), szívem szerint dupla annyi pontot adtam volna a hanghatásokra, mint amennyi lehetséges. Az pedig ráadás, hogy új játékelemként megjelent a karrier mód, amelyben egy teljesen kezdő pilóta bőrébe bújhatunk bele, és az eredményeink alapján juthatunk egyre feljebb a ranglétrán, szponzori szerződésekkel, autófejlesztéssel, pénzjutalmakkal, és minden egyébbel, ami a versenyzéshez hozzá tartozik.

Sikk, siker. Valljuk meg, volt olyan időszak, amikor az EA Sports és a NASCAR nem voltak összeillő fogalmak, sikk volt szidni az ilyen irányú próbálkozásokat, de ez a Thunder számomra bebizonyította, hogy a készítők jó úton járnak. Emlékezzünk csak vissza, az F1-es projekttel is ez volt a helyzet, aztán mára odáig jutottak, hogy a Challenge 99-02 a jelenkori Formula 1 legkiválóbb reprezentánsa lett. Vannak ugyan olyan elemek, amelyeken még lehetne csiszolni (a tömegben való lökdösődés még mindig kicsit megengedő), de az összhatást tekintve bátran ajánlhatom mindenkinek, aki most ismerkedik a sportággal, vagy nincs olyan gyakorlat birtokában, amit a Papyrus-féle ultrarealisztikus 2003 Season megkövetel.

A következő részt már itthon is érdemes lenne forgalmazni, szerintem sikere lenne...
Most pedig irány a fogorvos!

Tasnádi Zoltán

88%

grafika	21/25
zene/hang	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Rendkívül jó irányítás, élethű és sokszínű hangok, karrier mód, frenetikus hangulat, megadja az alapokat
KONTRA: Megtévesztő cím, pontatlan pályák, draft problémák

MINIMUM GÉPIGÉNY
P800, 256 MB RAM, 1 GB HDD, D3D

ARENA

NASCAR Racing 2003 Season	97%
NASCAR Thunder 2003	86%
Jeff Gordon XS Racing	53%

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

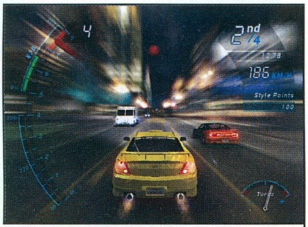
Fejlesztő: EA Black Box **Kiadó:** EA Games **Web:** www.eagames.com/official/nfs/underground

Igaza volt Hancunak, mikor azt mondta, hogy egy cikket elkezdeni a legnehezebb. Három héttel a hivatalos megjelenés előtt itt ülök az új NFS-sel szemben, és semmi frappáns bevezető nem jut az eszembe. Őszintén megmondom, írni nincs túlságosan sok kedvem, jelen esetben elfecsérelt időnek tartom, mert csak egy dolgot szeretnék: játszani, játszani, játszani...

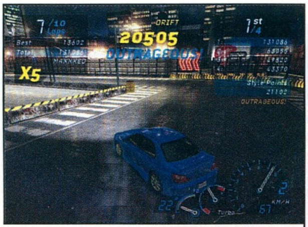
Gond(olatok). Kezdhettem volna a Halálos iramban című filmmel, amit egy ilyen kategóriájú játéknál kötelező megemlíteni, már csak azért is, mert a készítők elmondása szerint az alapokat a mozifilm adta (én egyébként mind a két részt kicsit bugyutának tartom, de a hangulat kétségkívül megvolt). Vagy jó iparos módjára néhány sorban sopánkodhattam volna azon, hogy a Need for Speed széria (a Porschét leszámítva) mostanában nem tündököl régi fényében, de nem tettem, mert egyrészt az előző számban Grath kolléga igen jól elmeséltе ennek az egésznek a hátterét, másrészt ez a játék a filmnél és az előző részeknél is sokkal többet nyújt.

Quick race. Legelőször természetesen a szükséges beállításokat kell elvégeznünk, amivel gyorsan végezhetünk, annak ellenére, hogy jó néhány ablakon kell átrágnunk magunkat. A Camera menüpontban szomorúan fogjuk tapasztalni, hogy mindössze 3 nézet közül választhatunk (pont a belső nézet hiányzik), de rossz kedvünket feledteti, hogy lehetőség van az ugratások illetve az ütközések lassítására, és elárulom, hogy a későbbiekben ez igencsak megdobja a hangulatot.
A grafika részletezésénél bátran kapcsoljunk be mindent, egészen páratlan látványban lesz részünk, és kellemes meglepetésként mindez még átlagos gépen (AMD 2000+ és GeForce 4) sem fog szaggatásba torkollni. A zeneszámok listája is igen impozáns, nem kevesebb, mint 26, jobbnál jobb, a játékhoz tökéletesen illeszkedő track szerepel benne, amelyeket abból a szempontból is meghatározhatunk, hogy verseny közben, a menüben, mindig vagy egyáltalán nem szeretnénk hallgatni (utóbbit csak mint lehetőség említettem meg, tényleg mindegyik nagyon jó).

Online módon négy játékos kapcsolódhat, ezt az időeltolódás miatt nem tudtam kipróbálni, annyi viszont biztos, hogy a demóval ilyen téren voltak problémák, ugyanis néhányan hihetetlen időeredményeket értek el. Mint kiderült, a grafika és a felbontás minimumra vételével, no meg a gyors interneteléréssel voltak erre képesek, nem a vezetési tudásuk miatt (az EA gyorsan reagált, bejelentették a javítást, azóta már biztosan napvilágot látott).
Ha ezekkel megvagyunk, mehetünk „létrehozni magunkat". Az autóválaszték már a játék legelején szélesnek mondható: Volkswagen Golf GTI 2.0 (2003), Honda Civic Si Coupe (2000), Peugeot 206 GTi (2003), Mazda Miata MX5 (1999), Dodge Neon (1999), Mitsubishi Eclipse GSX (1999), Toyota Celica GT-S (2002) és Mazda RX-7 (1995). Gyorsulásra, végsebességre és kezelhetőségre jelentős különbségek vannak köztük (a program ezt a három paramétert veszi figyelembe), ilyen szempontból az RX-7 a legjobb, bár ha a külsőt nézzük, nálam az Eclipse a nyerő, de formára mindegyik pontos mása a valódinak. Még el sem kezdtünk játszani, máris tuningolhatunk – egyelőre csak



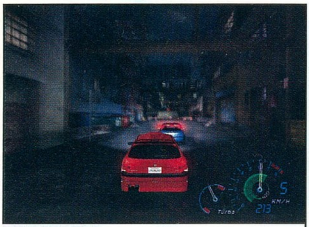
A nitro hatása a látási viszonyokra



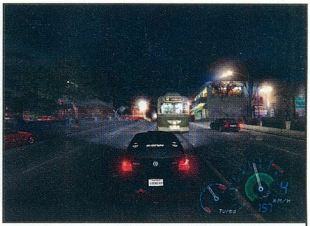
A játék zenéjét a Drifters írta

Hófehér Jaguar...akarom mondani, Toyota

Ma nagyon előzékenyek vagyunk



Józsefváros by night - nem csoda, hogy sietünk



Mindjárt sínen leszünk

optikai kiegészítőket, azokból is csak az egyszerűbb fajtákat. Az első, hátsó, és oldalsó spoilerekkel, felnikkel, neonokkal, matricákkal dögösre varázsolhatjuk autónkat, de annak fejlesztésére, ami a karosszéria alatt lapul, még várnunk kell.

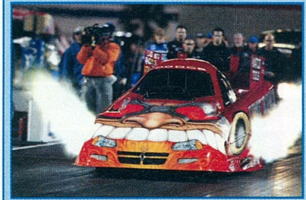
Most már tényleg ideje a gázra lépni. A Quick race menüben hat játékmód biztosítja a kellemes kikapcsolódást. Circuit név alatt nyolc körpályát és azok fordítottját találjuk, amelyekből eleinte kettő aktív. Rajt előtt beállíthatjuk a forgalom sűrűségét és az ellenfelek erejét, érdemes mindkettőnél a közepes nehézséget választani, próbaképpen az is megteszi. A rajtvonal mögé felállva azonnal feltűnik majd az eltérés az eddigi NFS-ektől: a versenyek – ahogy az tisztességes utcai száguldozáshoz illik – kizárólag este vannak megrendezve. De milyen este...! Minden csillog-villog, az épületek ki vannak világítva, mozgó reklámfeliratok terelik el a figyelmünket, a szembejövők reflektora kellőképpen elvakít (nyomják a dudát ezerrel), az autókon a legapróbb részlet is tükröződik, az úttal egyetemben, ami olyan, mintha öt perccel előtte ment volna végig rajta egy locsolóautó. Némi elmosódás normál menetnél is tapasztalható (kb. 200 km/h felett), de ha a nitrós palackból ráadunk egy kis kakaót, hirtelen mintha fénysebességre kapcsolnánk, az autónkon kívül nem nagyon fogunk látni mást (kár, hogy hamar kiürül a tartály). A kocsik irányítása persze nem F1 Challenge, de még csak nem is World Racing szintű, ennek ellenére élmény vezetni őket. Az alap négyes Golf a 170-et is csak nagy nehézségek árán tudja kipréselni magából, az erősebb autókat viszont érezhetően nehezebb kordában tartani (a Subaru úgy táncol, mintha be lenne rúgva), a túlságosan nagyra sikerült farolások után bizony megizzadunk, mire újra egyenesbe tesszük a verdát. Az ütközések fizikája szintén a kategóriától elfogadható szintet hozza, a frontális karambolok inkább látványosak, mintsem valóságosak, az éles kanyarokat bátran lehet mandinerrel venni, ám arra azért készülj fel, hogy az útjelző táblákkal, a szemeteskukákkal és egyéb tárgyakkal való találkozáskor kicsit lassulni fogsz.

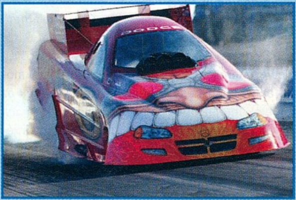
Menet közben folyamatosan értékelve vagyunk, a legjobb startért, csúsztatásért, útlevágásért, ugratásért a forgalomban részt vevőkhöz minél közelebb kerülésért és egyéb mutatványokért pontokat kapunk, ami a verseny végeztével kerül összesítésre. Vigyázat, az ütközésért levonás jár, bár arányaiban ez nem jelentős, bizonyosan plusszal fogunk végezni. A pontszám alapján a rejtett optikai tuningok közül kapunk meg néhányat (csak az egyszerűbbekre kell gondolni, a komoly dolgok a karrier módban történnek). Ha viszont egyik pontról a másikra szeretnél versenyezni, akkor a Sprintet válaszd (szintén 8+8 pálya, egy választható), a cél ugyanaz: elsőnek lenni a négyfős mezőnyben. Harmadik játékmód a Drag, nekem ez tetszett a legjobban (a statisztika menüpontnak köszönhetően tudom, hogy 176-szor próbálkoztam a gyorsulással, de még mindig nem unom). Egyenes, rövid szakaszokon kell haladni oly módon, hogy az autó tulajdonképpen nem kanyarodik, hanem sávot vált. A sebességi fokozatokat nekünk kell kapcsolgatni, és résen kell lennünk (különösen egy erősebb autónál, amiben van turbó és nitro), hogy a zöld tartományban váltsunk, ellenkező esetben nincs esélyünk a győzelemre: vagy túlpörgetjük a motort (ami extrém esetben akár fel is robbanhat), vagy annyira leesik a fordulatszám, hogy csak nagy nehezen kap erőre. A billentyűzetes irányítás hátránya, hogy elinduláskor igen nehéz eltalálni a megfelelő pillanatot, amikor akkora a fordulatszám, hogy nem váltunk se túl korán, se túl későn. A kormány nem jöhet szóba, mert azzal nem lehet normálisan sávot váltani, esetleg a pedál + billentyűzet

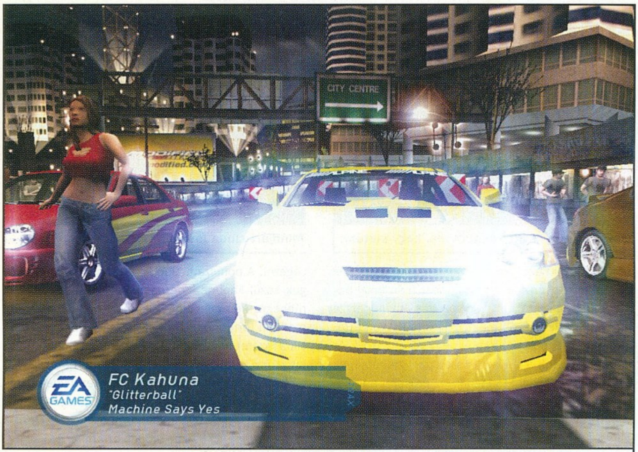
GYORSULÁS FELSOFOKON

Az amerikai utcai versenyek hamar kinőtték magukat, már az 50-es években szervezett keretek között zajlottak a gyorsulási futamok (persze az illegális változata sem szűnt meg, ahogy azt az Underground is alátámasztja), az NHRA égisze alatt 1955-ben avatták az első bajnokot. A szakágon belül az autókat jelenleg több kategóriába sorolják, bár ez a megjelölés kicsit sántít, ugyanis a legfelsőbb osztályban található masinák kb. annyiban hasonlítanak az autóhoz, hogy azoknak is négy kerekük van. A Pro Stock osztályban ötsebességes, 1060 kilós, 118 oktánszámú versenybenzinnel működő, 500 köbinch hengerűrtartalmú (azaz 8200 köbcenti) járgányokkal versenyeznek, és már ezek a gépek is képesek a klasszikus negyed mérföldes távon (402 méter) 320 km/h-ra felgyorsulni, ami nem is csoda, ha azt nézzük, hogy 1300 lóerő hajtja őket. Eggyel feljebb lépve a Funny Carokat találjuk, amelyek külsőleg még úgy-ahogy hasonlítanak autóra, ám ami belül van...

Ezeket a gépeket nitrometán (CH3NO2) hajtja, és az 500 köbinch-ből 5500 lóerőt sajtolnak ki, ennek köszönhetően a célvonalnál nem ritka az 520 km/h-s végsebesség. Az abszolút csúcsot a Top Fuelek képviselik. A szintén 500 köbinch-es, 90 fokos V8-as motor itt már 6500 (!) lóerőt teljesít, a nyomaték 8500 Nm! A maximum 300 inch (7,62 m) keréktávolságú, versenyzővel együtt 975 kilogrammos autók a közel 4,5 másodperces futam alatt nagyjából 40 liter nitrometánt habzsolnak be (két üzemanyagpumpa a felelős ezért), ami már önmagában sem olcsó mulatság, mert egy liter nafta átszámolva 1000 forint környékén van. És akkor a gyakran felrobbanó, kigyulladó, összetörő versenyautók értékét még nem is számoltam (egy motor 50 ezer dollárba, tehát 11 millió forintba kerül).
Az abszolút sebességrekordot Doug Kalitta tartja 536 km/h-val (elfogytak a felkiáltójeleim...), idén szeptemberben sikerült neki a hihetetlen eredmény. Negyed mérföldön ekkora tempót elérni csak elképesztő gyorsulással lehetséges: a 160 km/h-t 0.8 másodperc alatt érik el (mindössze 18 méter alatt), ekkor 5 G hat a versenyzőre, és amíg 320-ra felgyorsulnak, addig 2.2 mp is eltelik (100 m kell hozzá). Ilyen irtózatos sebességről valahogy meg is kell tudni állni. A karbonszálas fékek önmagukban nem lennének elegendők, ezért két ernyőt is igénybe vesznek (hasonlóképpen a vadászgépekhez); lassításkor 6 G negatív gyorsulás hat a vezetőre.
Ha ez nem adrenalinbomba, akkor semmi...







Éjszakai pillangók gyűlnek az erős lámpafényre - a versenyindtó lányka a sofőrt is beindítja

kombinációval a startnál is megfelelően lehetne pörgetni a motort és a forgalom, az akadályok illetve az ellenfelek kerülgetése sem lenne lehetetlen; ezt ki fogom próbálni. 6+6 pálya a kínálat.

Újabb különlegesség a Drift, ahol a technikai tudás játszik szerepet. Egyedül vagyunk egy éles kanyarokkal tűzdelt körpályán, és úgy kell vezetnünk, hogy lehetőleg minél többet menjünk keresztben, magyarul faroljunk, ahogy csak bírunk. A program kicsit rá is játszik, a szokásosnál jobban csúszkálnak az autók, épp ezért remek móka (próbáltam rásegíteni, de a Stability controlt hiába kapcsoltam ki, ebben a játékmódban nem vettem észre eltérést az autók viselkedésében). A pontszám elsősorban attól függ, hogy időben milyen hosszú a drift. Ha csak erről lenne szó, nem töltöttem volna el itt súlyos órákat a karrier rovására. A gép 5 szorzót használ, amit különböző pontértékek elérésekor kapunk meg (250-1000-3000-8000-Maxxxed, széria autók esetén a határok alacsonyabbak), tehát mondjuk van egy 3215 pontos driftünk, akkor feljebb lépünk a 4-es kategóriába, és a következő csúsztatás során a pontszámítás négyszeres szorzó alapján történik. Ha a farolást a bónusz zónában, a fal melletti "zebrán" hajtjuk végre, még jobban pörög a számláló. Viszont ha túl lassan megyünk, a szorzók fokozatosan csökkennek, ütközéskor meg egyből alapra esik vissza, és lehet kezdeni a gyűjtögetést elölről, ráadásul az adott drift sem adódik hozzá az összeredményhez. Nekem eddig egy 20505 pontos, Outrageous!-ra értékelt mutatvány volt a csúcs, úgy, hogy még képet is tudtam menteni róla. Nyolc pályán tehetjük próbára tudásunkat, itt lehet a legtöbb pontot gyűjteni.

A Lap knockout játék során a három körös futamok a Circuit pályáin zajlanak, az elnevezésből kitalálható, hogy minden kör végén az utolsó kiesik. A Free runban nem kapunk pontokat és nincsenek ellenfelek, csak az útvonalakat térképezhetjük fel.

NITRO

A teljesítménynövelés egyik legegyszerűbb módja a nitro alkalmazása. Sokféle formája létezik, de a lényeg ugyanaz: a motorban történő égési folyamat során a sűrítési ütemben 300 celsius fokon a két rész nitrogénből és egy rész oxigénből álló nitro-oxid tiszta O2-re és N2-re bomlik le. A többlet-oxigén lehetővé teszi, hogy több üzemanyag égjen el, ezáltal nagyobb hengernyomás jön létre, tehát nagyobb erő keletkezik. Másik jellemzője, hogy a nitro motorba történő befecskendezése során folyadékból gázzá alakul, a hőmérséklete lecsökken, ezáltal a motortérbe beömlő üzemanyag hőmérséklete is 16-24 fokot csökken, ez szintén plusz erőt jelent.

A felszabaduló nitrogén pedig lassítja az égési folyamatot, ami elősegíti az égés kontrollálását. Különféle rendszerek hazánkban is kaphatóak, kb. 300 ezer forint a legolcsóbb szett, ami 25-30 db, egyenként tíz másodperces gyorsításra elegendő palackot tartalmaz, amiből egy újratöltése 10 ezer forintot kóstál.

Go Underground. Mint azt feljebb említettem, az igazán nagy dolgok a karrier módban történnek. A belépő egy verseny megnyerése, ami nem jelenthet gondot, főleg akkor, ha előtte a Quick race-ben szert tettél némi tapasztalatra. Indulásként autót kell vásárolnunk, amit felspécizhetünk az elérhető kiegészítőkkel, aztán elkezdhetjük a sztorival átitatott pályafutásunkat. A teljesítendő feladatok során keverve vannak a korábban megismert játékmódok, annyi könnyítéssel, hogy megválaszthatjuk az ellenfelek erejét. Igaz, a pénzjutalom is ennek függvényében változik, amiből a kikódolt alkatrészeket vehetjük meg. Eleinte Hard fokozaton is könnyedén érhetünk el sikereket, de ha mégsem megy, lehet próbálkozni bőven, sőt kell, mert a továbblépéshez mindig győzelem szükséges. Aztán ahogy haladunk előre, úgy nehezedik a dolgunk, már közepes erősségre állítva is előfordulnak olyan feladatok, amelyek többszöri nekifutást igényelnek (Murphy törvénye alapján a keresztirányú forgalom mindig akkor jön, amikor az elágazáshoz érünk), de néha az Easy fokozat választása is érthető. Az ellenfelekkel lelkiismeret-furdalás nélkül ajánlott lökdösődni, különben elszemtelenednek, és simán megelőznek. Általában egy finom ráhúzás is elegendő, hogy a pálya szélének passzírozzuk őket, és az is a malmunkra hajtja a vizet, hogy könnyebb nehézségi szinten tőlünk függetlenül gyakran hibáznak. A rendelkezésemre álló pár nap alatt a 111 feladatsort magába foglaló karrierben 34-ig jutottam, ezalatt a garázsom a következő autókkal bővült: Ford Focus ZX3 (2003), Subaru Impreza 2.5 RS (2003), Hyundai Tiburon GT (2003), Mitsubishi Lancer 2.5 RS (2003), Nissan Sentra SE-R Spec V (2004) és Nissan 240SX SE (1992). Az igazán nagyágyúk ezután következnek majd: Toyota Supra (1998), Acura RSX Type S (2003), Honda S2000 (2003), Nissan Skyline R34 GTR (1999), Nissan 350Z (2003), Acura Integra Type R (2001). A listát végigböngészve ugyan nem lehet panaszra okunk, annyit azért mégis megjegyeznék, hogy az Amerikában oly divatos kisteherautók, a SUV-ok közül egyet-kettőt szívesen láttam volna. A tuningok közül fokozatosan kaptam a teljesítményre hatókat, először csak a motor, kipufogó, gumi, üzemanyagrendszer kiteket (barkácsolni tehát nem nagyon lehet, csak komplett rendszerek beépítése lehetséges), majd egyebek mellett jött a turbó, az erősebb fék, és legvégül a nitro-oxid, közkeletű nevén nitro. Minden alkatrészen belül több osztály létezik, egyre fokozódó hatásfokkal. Az egyre szélesedő vizuális tuningkínálattal nagyon brutális kinézetű autókat lehet összerakni, a filmben megismert csodajárgányokra hasonlító autók is lehetségesek.

Felhasználásra javasolt. Az új NFS méltó a hírnevéhez, bár leginkább ez üt el a sorozat korábbi darabjaitól, ami a témaválasztást tekintve nem is csoda. Rendkívül jól sikerült rátapintani a hangulatra, a dinamikus játékmenet, a remek látvány- és hangzásvilág, az apró részletekig kidolgozott üzemmódok mind ahhoz járulnak hozzá, hogy a játékosok számára hosszú távon kellemes kikapcsolódást szerezzen - akár az eljövendő unalmas, magányos téli estéken is... (Végre mehetek vissza játszani!)

Tasnádi Zoltán

94%

grafika	24/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **[demo]**

PRO: Változatos és hosszú játékmenet, egyszerre könn
és nehéz, a drag nagyon állat, az arcade kategóriában N

KONTRA: Az autók nem törnek, nincs replay

MINIMUM GÉPIGÉNY

P700, 128 MB RAM, 2 GB HDD, D3D

ARENA

NFS: Porsche Unleashed 95%
Street Legal Racing: Redline...........72%
Midnight Club 2..........................60%

DVD melléklettel!
2003.12
PC GURU
karácsonyi különszám
trend
Ez történt 2003-ban
felevenítjük az év legemlékezetesebb pillanatait
Színfalak mögött
betekintés a PC GURU készítésének titkaiba
2004 legjobban várt játékai
bemutatjuk a jövő év 50 legjobb játékát
Mit hoz a jövő?
a világ leghíresebb játékfejlesztői válaszolnak
Karácsonyi játékajánló
a PC GURU segít az ajándékok kiválasztásában
Digitális feltámadás
ünnepi hardvervásárlási tanácsadó
DVD
a PC GURU idén megjelent számai digitális formában a DVD-n!
PC GURU
trend
2003.12
> karácsonyi különszám
optimal
MEDIA PRODUCTION
DVD
December 3-tól az újságárusoknál!
VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

WORMS 3D

Fejlesztő: Team 17 **Kiadó:** Atari **Web:** www.worms3.com

Már a Worms: Armageddon megjelenésének idején megpendítette a szaksajtó, hogy lassan ideje lenne továbblépnie a fejlesztő Team 17-nek, és hallgatva az idők szavára 3D környezetben készíteni a következő folytatást. Amikor aztán a többnyire újabb rókabőrként kezelt Worms World Party is a boltokba került, ezek a hangok csak erősödtek. A Team 17 végül bejelentette, hogy készül a 3D-s Worms – erre meg a hardcore rajongók egy része pánikolt be, minden elérhető rajongói fórumon hangoztatva aggályukat, miszerint az új technikai megvalósítás megöli majd mindazt a jót, amiért a Worms-sorozatot érdemes volt szeretni. A Team 17-nek tehát nem volt könnyű dolga: olyan folytatást kellett alkotnia, amely méltó a XXI. századhoz, ugyanakkor megőrzi az elődök báját. Hat év várakozás után most végre ismét kukacok csapatai irtják egymást véres online csatákban: megérkezett az újgenerációs Worms... és alaposan felfrissítette a megfáradt, a Worms Blasttal mélypontjára került szériát.

Lehet egy dimenzióval több? A legnagyobb kérdés persze az volt, hogy mennyire sikerült a nagy 3D-művelet, vagyis hogy milyen grafikus motort hoztak össze a fejlesztők – ugyanakkor sejteni lehetett, hogy ez lesz a játék legproblematikusabb része. A végleges megoldással néhány – olykor igencsak bosszantó – programhiba miatt nem lehetünk maradéktalanul elégedettek. Az úgynevezett poxel-engine sajátos technológiát alkalmaz: voxeltömegekre húzott poligonok révén lehetővé teszi a pályák folyamatos, dinamikus változását. Így minden lövés után pofás kráterek keletkeznek, és a játék végére rá sem ismerünk a pályára – akárcsak az előző Worms-ökben. Sajnos ezzel együtt a levegőben lebegő pixelek hibája is átmentődött az ősökből, így továbbra is számíthatunk egy pixelben elakadó lövésekre és lehetetlen helyeken fennakadó ellenfelekre. Nem tökéletes a kamerakezelés sem: gyakran túl közeli nézeteket kap a játékos, a kamera elakad közeli tárgyakban, és az irányítás nem biztosít kellő szabadságot a nézet állítására. Végül kritikus pont a gépigény. Ugyan nagyon szép madártávlati perspektívát is kap a játékos, a játéktér mégsem akkora, és a textúrák-modellek sem eléggé részletesek ahhoz, hogy indokolják a gépkönyvben közölt rendszerkövetelményt (amelyen egyébként az igencsak csúnyácska minimális beállítások mellett lehet csak gördülékeny játékot elérni). A Worms-ökben többek között azt szerettük, hogy a leggyengébb gépeken is szaladtak – a folytatás nem követte ezt a szép hagyományt. A felsoroltakon kívül komoly hibát nem tartalmaz a motor, és szerencsére többnyire a fentieket is feledteti az érzés, hogy végre 3D-ben mozgathatjuk kedvenc kukacainkat. (Freud hogy örülne e cikket olvasva...)

Féreghajtás. A másik döccenő a játékban a kissé nehézkes irányítás. A 2D-s verzióban is megkeveredett néha az ember a klikkelések és billentyűk között, de a Worms 3D-ben teljes a káosz. Amikor azonban az ember megpróbálja átdefiniálni a billentyűket, rájön, hogy nem lehet jobban megoldani a kezelést. Nincs mese, meg kell szokni a 3D-nézetből adódó kényelmetlenségeket, és inkább örülni annak, hogy egerünkkel jelentős fórunk van a konzol-verziókon játszó szerencsétlenekkel szemben (lévén a kontroller nem éppen ideális eszköz a Worms 3D irányítására). A játékban ugyanis három perspektívát is használni kell: az alapnézetet leginkább mozgásra, a kétféle ugrásra, irányzékállításra és lövésre fogjuk alkalmazni, a madártávlatot tájékozódásra és egyes fegyverek (célkövető lövedékek, légicsapások, teleport) elsütésére, a first person nézetet pedig célzásra és megint csak néhány féregirtó (shotgun-szerű cuccok) bevetésére. Emellett az előző játékokból megszokott fegyverlistát is elő kell hoznunk néha, és persze forgatni a kamerát, szóval – bár mindez egyszerűnek tűnik eleinte – jó ideig kell gyakorolni, amíg bele-

Sziget fesztivál 2003 - fellép a Wormcheeba

Talált a cluster: repeszek az örömtől

Rocketeer utolsó 4 másodperce

jövünk. Szerencsére a játék által kínált oktatókurzus segítségével ez viszonylag zökkenőmentesen elvégezhető, és akkor nem jár úgy az ember, mint én, aki első multi-meccsem bemutatkozó megmozdulásával halálmegvető ugrást hajtottam végre a habokba – Hancu és Sasa nagy (kár)örömére...

Hulljon a Férg SE! A játékmódok között nem találunk nagy meglepetéseket: a tutorial mellett megleljük az egyszemélyes küldetéseket (kb. 40 darabot), amelyek teljesítése a Worms Armageddonban megszokott módon újabb térképeket és egyszemélyes mókákat (jetpack-gyakorlás és hasonlók) tesz elérhetővé. A missziók kellően változatosak és az elmaradhatatlan Worms-humor sem hiányozhat belőlük: rengeteg utalást találunk például filmekre (Mátrix, Star Trek) és játékokra (Max Payne, Medal of Honor), a többszöri hangos nevetés garantálva. De természetesen a multiplayer üzemmódokkal (hot-seat, LAN, net) fogunk legtöbbet játszani, hiszen mindig is az egymás elleni

Shoe és Hancu elindultak Ryan közkukacért

Hancu beeee-kapja arcába a birkát

kukacölés adta a Worms-ök velejét. Az egyetlen újdonság (bár a World Partyban is volt már hasonló) e téren a profiknak való Wormpot opció, amelynek használatával véletlenszerű, a teljes meccset érintő környezeti módosításokat „nyerhetünk" egy félkarú rablóból. Az előre gyártott pályák mellett véletlengeneráltakat is készíthetünk, amelyeken beállíthatjuk a pálya témáját, az időjárást, a szigetek nagyságát, sűrűségét, a köztük lévő távolságot és hidak számát, a szintkülönbségeket – jóllehet, utóbbi kalibrációk nem mindig látszanak meg a végeredményen... A meccsekhez kérhetünk kiegészítő csapatokat is a géptől, több nehézségi fokozatban – ezzel azonban bánjunk csínján. A gépi intelligenciával kapcsolatban leggyakrabban feltett kérdés ugyanis a „Hát ezt meg hogy csinálta?", vagyis az AI olyan kunsztokat művel már normál fokozaton is, hogy az vérforraló; úgy céloz és számol, ahogy emberi szemmel és elmével nem lehetséges – és ez bizony roppant frusztráló élmény...

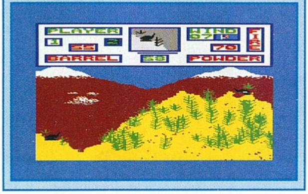
Rendszerváltás után. A generációváltás a játékmeneten is legalább annyira meglátszik, mint a kinézeten. 3D-ben ugyanis minden másként működik. Hogy mást ne mondjak, a robbanások okozta nyomás sokkal kisebb, mint régen volt, így nem olyan egyszerű vízbe robbantani az ellenséges kukacokat. A harmadik dimenzió miatt eleve nagyobb a játéktér, ráadásul nagyon durva 3D-s széllel lesz dolgunk, ezért jóval pontosabban és átgondoltabban kell céloznunk, mint régen. A fúróeszközök néhány egyéb fegyverrel (lángszóró, Ming váza, minigun) együtt eltűntek a listából, ezért a bevackolós (Worms körökben a sötét jedik után darksidernek nevezett) módszerek nem működnek. Új fegyverekkel (ragadós gránát, gázbomba) is számolnunk kell, a régiek pedig szinte mind máshogy viselkednek. A repeszgránát srapneljei és a légicsapások 3D-ben szóródnak, a birka típusú fegyverek elsétálhatnak a célpont mellett, ha nem jó az irányzék, a shotgun típusúak pedig kissé remegnek a kukac kezében (egyébként túl durvák lettek volna a first person nézet miatt). Az eszközök terén is hasonló változások tapasztalhatók. A régiek másként működnek (a ninja rope most már nem akkora táp, viszont az ejtőernyő határozottan használhatóbb lett), az újak közül pedig hamar megpróbáljuk tisztelni a jetpacket, amellyel némi gyakorolás után bárhova eljuthatunk a pályán. Végül, nem elhanyagolandó változás, hogy – mivel az ellenfélnek is sokkal nehezebb céloznia – némileg nagyobb az esélyünk, hogy egy mellélövésünk után megérjük a következő kört, mint korábban. A felsoroltak a réginél sokkal taktikusabb, jobban a játékos képességeire építő játékmenetet eredményeznek – ami multiplayer játékban mindenképpen üdvözlendő.

Kukacoskodjunk! A Worms 3D tehát nemcsak külcsínében, tartalmában is megváltozott. Ugyanakkor megőrizte elődei humorát és hangulatát: a rajzfilm-design továbbra is jelen van (különösen az arcanimációkban és a zseniális átvezető mozikban), a zenéket továbbra is Björn Lynne írta, és hangok is maradtak a régiek. A kukacok még mindig viccesek, még mindig nagyon élvezetes őket egymásnak ereszteni, és hajnalig tartó partikban intézni a virtuális vendettát. A műfaj 3D-re való átültetése sikeres volt, és így a progi akár méltó folytatásnak is mondható, de a technikai oldalon jelentkező hiányosságok már csak nyolcvanas százalékértékre érdemesítik. Ezzel együtt a Worms 3D még mindig a hot-seat játékok királya – akinek van türelme a kezeléséhez és elvisel néhány bugot, feltétlenül próbálja ki.

Ez az egyetlen félkarú rabló, amin Ricco még nem veszítette el a fizetését...

KUKACKLÓNOK

A hot-seat muliplayer lövöldözések (hot-seat – utalás arra, hogy a gép előtti szék gyakran gazdát cserél) műfaja több mint húsz éves történelemre tekint vissza, de valószínűleg az 1983-as Artillery Duel az első olyan név, ami ismerős az idősebbek számára. A két tank csatáját feldolgozó C64-es csodában már megvoltak az alapok: a lövések állítható dőlésszöge, ereje és röppályát befolyásoló szél. Ezt fejlesztette tovább a PC-n számlálhatatlan verziót megért Scorched Earth, többféle fegyverrel és a küldetések közti kereskedelmi résszel. Ezután következett a Worms-széria nagy újítása: az addig rögzített helyzetű tankokat felváltották a mozgékony kukacok, és ez adott igazán nagy lökést a követőknek. A 3D-környezetet először a német Hogs of War alkalmazta 2000-ben, akkor még kevés sikerrel. Aztán megjelent Worms-klón Linuxra (Liero), PDA-ra (Snails), sőt – a kör bezárul –, még idén (!) C64-re is (Amobas). Év elején egy magyar fejlesztésű klónról is felröppent a hír, azóta nagy volt a csend a Brutal Verollex Sheep körül, amely most Animal Planets néven született újjá, és a Worms 3D első számú trónkövetelője.



Stöki

84%

grafika	19/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: A régi jó Worms-hangulat, - új, taktikusabb játékmenet, - régi-új fegyverarzenál

KONTRA: „Lebegő pixel" bug, - akadozó kamerakezelés, - nagy gépigény

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 800 MHz, 256MB RAM, 32MB VRAM, 1.4GB HDD

ARENA

Worms 2	80%
Worms World Party	87%
Worms Blast	54%

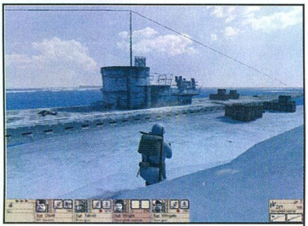
HIDDEN AND DANGEROUS 2

Fejlesztő: Illusion Softworks **Kiadó:** Gathering **Web:** www.hidden-and-dangerous.com

A Mafia sikercsapata visszatért ahhoz a játékhoz, mely ismertté tette őket '99 őszén. A Hidden & Dangerous egy igazán jól sikerült külső nézetes csapatalapú taktikai shooter volt, bár a gyenge AI és a sok bug picit rontotta a renoméját. Most végre itt a folytatás – sajnos a régi hibák visszatértek, sőt bizonyos grafikai elemekben is olyan, mintha el sem telt volna ez a négy év, ami pedig a játékfejlesztésben egy örökkévalóság...

Nagy falat. Az IS beleesett abba a csapdába, amibe általában kezdő játékfejlesztők szoktak (pedig tőlük azért ez minimum furcsa): túl nagyot akartak harapni egyszerre. A H&D2 hatalmas léptékű projekt, ám épp emiatt tele van átgondolatlansággal, kidolgozatlansággal, és érezhető kapkodással, amit legjobban a tömérdek hiba jelez – az első patch már kijött, benne félszáz (!) bug javításával, és még így is maradt jócskán. Nagyon nagy kár: jól felépített sztori, remek mocap animációk, autentikus fegyverek, járművezetés, van itt minden, ami a hibákkal együtt is leköti a játékost és nagyszerű játékélményt nyújt – csak épp percenként sírod el magad valami ostobaság miatt. De haladjunk sorjában.

A SAS röpte. A játék alapfelépítése egyszerű. A brit speciális kommandó, a SAS (Special Air Service) négy kommandósát kell terelgetnünk különféle akciókon. A szóló mód kampánysorozata hét változatos bevetést tartalmaz: sarkvidék, Afrika, a norvég partok, Burma, az Alpok, Normandia és Csehország, mindez összesen 22 szakaszra oszlik. Embereinket egy 40 fős állományból válogathatjuk ki – az első zavart én itt éreztem. A hadfiak közötti különbség a már lassan megszokott RPG-s mókában jelentkezik, azaz van három alaptulajdonság - egészség, erő, kitartás -, és négy képesség: lövészet, lopakodás, elsősegély és zárnyitás. Az egyes missziók végén attól függően, hogy adott embered épp miben jeleskedett, bizonyos százalékokkal nő a képességek értéke, plusz az erő fél kilóval (több cuccot tud magával cipelni a koma). Mindezek sajnos a Nagy Sablonkönyvből vannak kimásolva, és valahogy nem illenek a játékhoz. A zárnyitás például persze kommandós dolog, de alig van rá szükség. Ehelyett inkább a lövészetet bonthatták volna szét az urak (pl. pontosság, gyorsaság), vagy mondjuk lehetett volna közelharc, ha már egyszer kommandó – ebből a szempontból a hasonló Deadly Dozen rendszere szerintem sokkal jobban ki volt dolgozva. Aztán ott az a 40 fő. Az egyes fő bevetések előtt összeállíthatod a megfelelő csapatot – de mi az öreg ördögnek, ha az elején kiválasztott négy emberem folyamatosan fejlődik? Én inkább maradtam a veteránjaimnál, jó látni, ahogy kapják az előléptetéseket, kitüntetéseket, és egyre jobbak a csatatéren, miért dobjak be egy zöldfülű újoncot, és kezdjem elölről az egész fejlesztgetést? Persze, lehet erre azt mondani, hogy taktika, de olyan minimális különbségek vannak a tulajdonságok között, hogy ez elhanyagolható. A rutinos játékos számára tisztán látszik (és a játék közben ez beigazolódik), hogy megint a kommandós-mesterlövész-orvos-nehézgépfegyveres négyes a befutó, úgyhogy ezen átlendülhetünk.
A szólistamód mellett egy korrekt, 32 résztvevős többjátékos üzemmódot találunk, DM, TDM, CTF, feladatalapú móka mind megtalálható a palettán, sajnos teljesen döbbenetes módon hiányzik a kooperatív játék, melyet az ígéretek szerint egy ingye-



Van a jó módszer és a tengerészgyalogos módszer

A búvársajtó szenzációéhes firkásza

Elég hidden vagyok, hogy dangerous legyek

Ma már ciki jármű nélkül taktikai FPS-t kiadni - ettől még ez a kocsi nem menti a játékot

Vagy kijárási tilalom van, vagy tudták, hogy jövök

nes patch formájában majd megkapunk. Ez az első jele a „koraszülésnek", és sajnos nem az utolsó – felhívom a figyelmet, hogy multiplayer játék esetén az 1.02-es javítás felrakása kötelező, e nélkül neki se állj!

Térjünk vissza az egyéni küzdelmekhez. A küldetések változatosak, igazi kommandós feladatok, hol a szokásos beszivárgás-eliminálás, hol egyedül egy bunker mélyén rejlő dokumentumok fotózása, hol búvárfelszerelésben egy hadihajó aláaknázása. A pályák hatalmasak, ám ez leginkább csak arra jó, hogy legyen hol eltévedned, ezért rengeteget kell mászkálnod, ami néha unalmassá, vontatottá teszi a játékmenetet; amúgy elég lineáris az egész, tehát a nagy terep nem igazán jelent változatosságot, ezért ezt kissé öncélúnak éreztem, mintha csak azért csinálták volna, hogy lássuk, a motor ekkora pályák megjelenítésére és kezelésére is képes. Az olyan küldetéseket – kommandós játékról lévén szó – viszont nem értettem, hogy négy emberrel „mellesleg" öljek meg minden ellenséget a pályán (mi a bajnak?), vagy verjem vissza az egész Afrika Hadtest támadását egy oázisban. Erre egyébként külön játékmód is van: a Carnage, ahol kimondottan az a cél, hogy semmi ellenség ne maradjon életben, sőt, aki igazán legény (leány) a talpán, kipróbálhatja a Lone Wolf módot is, ahol egy szál magában nézhet farkasszemet a tengelyhatalmakkal (és belső nézetre kapcsolva akár átmehet FPS-be is). Ez idegnyugtatónak se rossz, ha eleged van a bébiszitterkedésből. Hogy miről beszélek? Természetesen elképesztően ostoba embereidről...

ÁLCA ÉS TÁJÉKOZÓDÁS

Segítek, ne szívjatok akkorát, mint én: a kastélyba beszivárgást ellenséges uniformisban kell végrehajtanunk – engem állandóan lelőttek, míg sikerült kisakkoznom a megoldást. Az álca csak akkor működik, ha német felszerelés van rajtad, tehát a hátizsákot is dobd le, az angol kommandós kést, oldalfegyvert, sőt ennek lőszereit is! Ekkor a portréd melletti három csík közül a jobb szélső „életre kel", ez az álcamérő. Ha sokat vagy ellenség szeme előtt, ez lecsökken, kb. 40%-nál lőni kezdenek rád, ezért még időben húzódj fedezékbe, és „töltsd fel" ezt. És még valami: az iránytű hasznos, ám ez hol eltűnik, hol megjelenik (bug!), próbáld meg az interfész váltogatásával (alapban: „V") előcsalni, vagy használd a térképet („M"), ezen is láthatóvá válik az ellenség, ha embereid észreveszik azt. A stratégiai térkép szintén jó az ellenség keresésére és a pálya átnézésére.

Birkanyáj uniformisban. Nem tudom, a SAS veteránjai, vagy az egész brit hadsereg mit fog szólni ehhez a játékhoz, ugyanis úgy tűnik, komplett idiótákból állt az egész bagázs. Soroljam a hibákat? Embereid elakadnak egymásban és minden kődarabban, fűcsomóban. Hiába mondod a Bren géppuskásnak, hogy hasaljon le, mert csak így tud lőni, amint átváltasz egy másik fickóra, a hülyéje rögtön vigyázzba vágja magát. Ha mesterlövészednél más fegyver is van, például egy rohampuska, simán átvált arra, és ellövöldözi az összes lőszert egy olyan ellenségre, amely kívül esik a lőtávján – holott a távcsövessel egy lövéssel leszedhetné. Ez a fölös tüzelés áll mindenkire – egy afrikai küldetést azért kellett újra kezdenem, mert ostoba bakám egy szál gyalogosra kilőtte a tankra tartogatott rakétámat... Az ellenség tekintetében színesebb a paletta. Vagy nagyon (túl!) jó az AI, és egy lövésre bemérik a pozíciódat és házfalon, fákon keresztül, ezer méterről kilyukasztják embered, fedezékbe húzódnak és gránátokat dobálnak, vagy

Emberek véletlenül lelőttem Max Payne-t

egyetlen dördülésre rohangálni kezdenek a tűzvonalban, mint riadt tyúkok a baromfiudvarban. Ha kilövöd pár ember közül az egyiket, a többiek vagy fedezékbe vonulnak, és „harci módba váltanak", vagy helyben futva néznek az ellenkező irányba, esetleg a falat bámulva mozdulatlanul várják a halált. A legnagyobb gond a létra - mindkét oldalon: a katonák képtelenek lekezelni ezt az eszközt, ott szöszmötölnek a tetején vagy az alján, kiszolgáltatva magukat az ellenségnek. Ha átváltasz egy emberedre, külön fájdalom ráküldeni egy lajtorjára (jó megjegyezni: lefelé a felfelé gombbal tudsz menni!), ha pedig leesik, meghal, még egy egyméteres „zuhanás" is súlyos sérüléssel jár.

Kommandód tagjainak szerencsétlenkedése miatt gyakorlatilag fölösleges a rengeteg kiadható parancs, mert úgyse tartják be az embereid, sutba vághatod a taktikát, és ahelyett, hogy a feladatra koncentrálnál, jöhet a bébiszitterkedés, ahol ide-oda kapcsolgatva bakáid között egyenként noszogatod őket a végcél felé, ami néha bizony elég idegőrlő – mindehhez jön két újabb pofon: a nehézkes irányítás és a mikromenedzselés-szintű készletkezelés.

Rovancs ágyútűzben. Amint embereidet kiválasztod, jöhet a felszerelkezés (csak az egyes főküldetések előtt, közben nem válthatsz sem embert, sem fegyvert!). Itt megint van egy kis csavar – és egy kis zavar. Van egy „recommended selection", ahol a gép jó közelítéssel kioszt egy, az adott küldetéshez passzoló készletet, és egy sablon, ahol kiválaszthatjuk, hogy adott emberünk például „Sniper1" alapfelszerelést kapjon. Az abszolút realizmus jegyében embereink hátára fel kell akasztanunk egy hátizsákot, ebbe pakolhatunk annyit, amennyi belefér, illetve katonánk elbír, derekára pedig egy övet (pouches), melybe szintén adott mennyiségű cuccot tömhetünk. Jól ki van ez találva, csak sajnos picit túl is van bonyolítva. Ennek legmarkánsabb példája, hogy csak akkor tárazhatsz újra egy fegyvert, ha a tartalék lőszer az övedben van. Ha tehát elfogyott a skuló, a legnagyobb ellenséges tűz közepette inventory kinyit, sűrű klikkelés a hátizsákban lévő lőszerre, míg az

öved megtelik, majd vissza emberedhez, és jöhet a tárazás. Elsősegélycsomagnál, gránátnál ugyanez. Mondom, realista a dolog, de a játékélmény érdekében lehetne (szokás!) kötni kompromisszumokat – mondjuk, ha már itt tartunk: mindeme valósághűség mellett, amikor találsz egy lőszeresládát és kipakolod, az látványosan „összehajtja magát", és eltűnik a semmiben, mint valami szerencsétlen Disney-moziban...

Káoszelmélet a gyakorlatban. Térjünk rá a másik alapvetésre – és problémára, ez pedig az irányítás, mely egyszerre álom és rémálom. Álom, mert embereid magas mozgáskultúrával rendelkeznek, a stílusban kötelező guggolás, hasalás, ilyen pózokban haladás és lövés (külön célzó móddal), kihajlás sarkok mögül. Rémálom, mert gyakorlatilag a teljes billentyűzetet használatba kell ehhez venned. A Splinter Cellhez hasonlóan alapból az egérgörgővel embereid sebességét tudod szabályozni, ám azzal ellentétben itt nem átmenet nélküli a dolog, hanem fixen négyfokozatú. Aztán ott van a mászás, amelyre nem értettem, mi a Náncsi néninek kellett külön gombot definiálni – már a játékfejlesztés hajnalán kitalálták, hogy ha embered nekinyomod egy akadálynak, és tolod a felfelé gombot, akkor felkapaszkodik. Úgy tűnik, itt megint a realizmus csapdájába estek a fiúk – olyannyira, hogy már szinte egy járdaszegélynél is mászatni kell a bakát. A tárgyak fel- és használatba vétele is bonyolult: addig forgatod embered, míg a célkereszttel sikerül „befognod" a cuccot (nem mindig egyszerű, például egy gránát esetében!), ekkor akció, és a megjelenő menüből kiválasztandó a megfelelő pont (sokszor itt csak egyetlen opció van). Könyörgöm: az emlegetett SC főhőse, Sam Fischer ennél háromszor több kunsztot tudott negyedennyi gombbal. Mind emellé jön az abszolút információszegény interfész, melyen szintén nem ártott volna finomítani.
És hogy végképp elkeseredjünk: megint csak a realizmus nevében az oktatópálya egy katonai kiképzés, ahol például percekig süketelnek egy fegyverről (a játékban szereplő 40-ből kb. fél tucatról, ez így felesleges), viszont például azt „elfelejtik" megemlíteni, hogy célozni a másodlagos akciógombbal kell, semmi információ nem jelenik meg arról, melyik gombbal mit tudsz csinálni, a parancskiadás, csapatvezetés érintőleges, a kezelőfelületről szó sem esik. Mindezekre saját magadnak kell rájönnöd éles bevetésben – például arra is, hogy ha ellenséges uniformist kell szerezned, hogyan kell becserkészni az ellenfelet és megadásra késztetni, mert halott németről nem lehet lehúzni az egyenruhát...
Számomra az is csak véletlenül derült ki, hogy van egy stratégiai térkép is (SPACE), ám ezt kezelni szinte lehetetlen. Elméletileg itt lehet komplett útvonalakat kijelölni embereidnek, parancsokat adni: kússz el oda, öld meg az őrt, fuss el amoda, fedezd a társaidat, aztán valósidőbe kapcsolva, hátradőlve figyelni az eseményeket. Biztos hasznos dolog, de én nem használtam, nem is jöttem még rá, hogyan kell, és a kaotikus kamerakezelés is elriasztott.

Wright kapitány a sniperek öröme - már csak egy céltábla kellene a nyakába

Sean Connery. Az LS3D motor olyan, mint az alcímben említett kitűnő színész: nem mai darab, meglátszik rajta az idő, de ehhez képest jól tartja magát. Az IS-től a Mafiában már látott és megszokott jól megrendezett átvezető mozik, a remekül felépített pályák, az igényes textúrák és autentikus környezet a „megnézésre erősen ajánlott" kategóriába esnek. Kár, hogy az interaktivitás hiánya miatt kissé élettelenek (erős ellentéte például a Max Payne 2-nek), nem lehet kinyitni a szekrényeket, nem mozdíthatók a székek, üvegek, sőt még a lámpákat sem lehet kilőni, ezekért kár, mint ahogy a 2D-s sprite-okból összerakott növényekért is. A már kötelező rongybaba-fizika elég jól teljesít (bár ez sem egy Havok), mindebbe sajnos belepiszkít a töménytelen „clipping", azaz a hullák átesnek a falakon, embereid lába belesüppęd a talajba és társai. Ilyet azért ma már nem kéne...
A látvány mindezekkel együtt remek, ezt tetézi a jól eltalált motion capture karakteranimáció és az élethű fegyverek, ezek hangja abszolút autentikus, a nagyzenekari muzsika pedig jó cseh szokás szerint ismét telitalálat. A fiúk és a motor már a Mafiában bizonyították járművek iránti elkötelezettségüket – itt is számtalan járművet vezethetsz (dzsip, motorkerékpár, tank, légelhárító löveggel szerelt teherautó), és megfelelő eszköz esetében persze szabadon válthatsz a sofőr és a tüzér között.

Egy félkész igazgyöngy tragédiája. Az adott pontszám és a cikkben említett hibák azért egyvalamiről talán nem árulkodnak, és ezt nagyon ki kell hangsúlyoznom: a játékot a stílus szerelmeseinek erősen ajánlom, ugyanis még a bugok ellenére is leköti az embert, izgalmas, változatos, dinamikus. Sajnos túl korán került piacra, minimum fél év még benne maradt a fejlesztésben. Akárki döntése is ez, nem tudok mást mondani: szégyellje magát – egy ritka gyöngyszemet sikerült ezzel bepiszkítani, és ez az, amin leginkább elszomorodtam és felháborodtam. Jó pár patch persze orvosolja majd ezek jó részét, de az első benyomások keserű ízét ezek nem tudják eltüntetni. Az, hogy ma itt tart a játékipar, mélyen elkeserítő.

Ide dugta a GonoSz a tőlünk lopott fícsöröket...

A négyes metró még mindig készül...

]{redenc

76%

grafika 20/2
zene/hang 14/1
játékélmény 26/4
kategórián belül 12/1
összhatás 4/

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Zene, Látvány, Sok játékmód, Változatos küldet
KONTRA: Bug hegyek, Félkész állapot, Picit már idejétmúlt grafikus motor

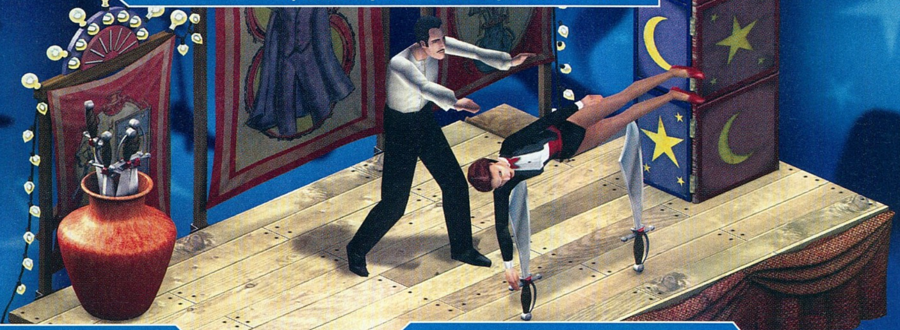
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB DX9 VGA, 2 GB

ARENA
Deadly Dozen: Pacific Theater 85%
Conflict Desert Storm 2 .... 69%
Hidden and Dangerous 89%

www.nfs-underground.co.uk
Itt minden éjszakai óra csúcsforgalom...
Vár a sötét oldal. Száguldj a 20 éjszakai fenevad – Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi és más villámgyors ragadozó – valamelyikében. Az éjszaka versenyei kemény lóért mennek, amit rögtön tuningba ölhetsz. Döntsd le géped műszaki korlátait. Élvezd a nyers erőt. A nézők megmerevedett tekintetét. Válogass a turbók, felfüggesztések, karosszéria elemek és persze nitrós megoldások között. Lépj be a Need for Speed Underground világába – és ma tuti nem alszol...
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
Challenge Everything
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO, Seal of Quality icon and Game Boy Advance are trademarks of NINTENDO. ©2003 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

THE SIMS: ABRAHADABRA

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.thesims.com



Szegény Electronic Arts kisebb bajba került azzal, hogy az aktuális Harry Potter rész csak jövő nyáron kerül a mozikba – elmaradt a karácsonyra esedékes új HP-játék is. Kétségbe mégsem estek: összedobták a Quidditch World Cup mókát, a Maxist pedig megkérték, ugyan már, még egyszer, most már tényleg utoljára kreáljanak valami „potteres" kiegészítőt a Simshez, legyen kész ez Halloween környékére, ezzel egyszerre két legyet. És lőn.

A titkok kamrája. Az Abrakadabra gyökeresen eltér a Sims eddigi mechanizmusától – ami egyben bonyolultságot, nehéz játékmenetet és bizony néha enyhe unalmat jelent. Mindezt ellensúlyozza a szokásos kreatív újdonságdömping, a 150 új csecsebecse, a minijátékok, a mágia, mint új játékelem, és a végén egy hatalmas poén.

A játék lényege, hogy varázslóvá és boszorkánnyá képezhetjük embereinket, temérdek mágiát kotyvaszthatunk odahaza, és ezekkel mindenféle hasznos és haszontalan mókákat élvezhetünk. Amint elindítjuk a szimulációt, függetlenül attól, hogy új családot kreálunk (én rögtön legeneráltam a Potter-famíliát...), vagy egy régit töltünk be, hamarosan megjelenik egy új NPC, és lepakol az ajtó elé egy dobozt. Ebben megtaláljuk az indulókészletet: varázspálcát, egy „önkeverő üstöt", melybe három alapanyagot szórva a botot feltölthetjük egy jófajta mágiával (emellé vennünk kell egy bűbájkészítő munkapadot is!), a család varázskönyvét, melyben a recepteket találjuk, egy marék MagiCoint, és egy „fekete lyukat", mellyel eljuthatunk az új városrészbe, Varázsvárosba.

Varázslóknak küzdelmes élete. A játék fent említett bonyolultságát megpróbálom a mechanizmus bemutatásával leírni. A varázslatokhoz szükséges alapanyagokhoz kétféle módon juthatunk hozzá: először is megtermelhetjük mi magunk őket, ehhez kapunk is új eszközöket: rokkát, méhészfelszerelést, vajköpülőt, kiskertet, ahol szőlőt és bodzát termelhetünk, gombatermesztő széket, sőt: sárkánytojást beszerezve még házisárkányt is nevelhetünk, „akitől" szintén begyűjthető némi pikkely és könny. A másik megoldás, hogy szerzünk ilyeneket a hangulatában erősen az Abszol útra, vagy inkább Roxmorts falura hajazó Varázsvárosban. Ehhez azonban nem a szokásos szimoleonra, hanem a fent említett MagiCoins-ra, azaz máguspénzre lesz szükségünk. Az új NPC-től (tündér, vámpírlány, gyógyfűárus, kígyóbűvölő) vásárolhatjuk meg ezeket, vagy cserélhetünk velük (pl. a szexi vérszívónak méhviaszt adva fokhagymát kapunk, érthetően ez utóbbira nincs nagyon szüksége...), illetve minijátékokban elnyerhetjük ezeket például altatófelhőket kell eloszlatni, vagy gombaszékeket „átfesteni". A máguspénz megszerzése viszont produkciók útján lehetséges: legtöbbet a színpadi show (a logikát kívánó múmia-, varázsvihar- és szellemidézés, illetve a mechanikus képességeket igénybe vevő Copperfield-revü: levitáció, átváltozás, szétvágott hölgy) hoz a konyhára, de lehet hagyományos bűvészkedést is bemutatni (nyúl vs. cilinder és társai), kígyót bűvölni, sőt varázslópárbajt vívni (ez már tényleg HP!). Ahhoz tehát, hogy kikeverj egy mágiát odahaza, a következőket kell tenni: megnézed, az adott varázslathoz mire van szükséged, ha odahaza megtermelhető, megtermeled, ha nem, feltöltöd maximumra az értékeidet, és „elhoppanálsz" Varázsvárosba. Itt produkálod magad, ezzel hozzájutsz varázspénzhez, ebből megveszed az alapanyagokat, majd hazarepülsz, és valószínűleg hullafáradtan ágynak esel – másnap előállíthatod a bűbájt. Egyedül ez képtelenség, legjobb, ha van egy családtag, aki odahaza termeli a cuccokat – és egy harmadik, aki hagyományos úton, bérből megteremti mindennek anyagi hátterét. Ha elég fürge vagy, a varázslatok persze besegítenek a családnak, hiszen lehet fejedelmi lakomát teremteni, egy mozdulattal eltüntetni a mosatlant, mágikus esőt generálni, melytől a háztáji azonnal termőre fordul, sőt méregdrága alapanyagokból akár 50 ezres vagyon is lepotyoghat

Nézz csak rám, mekkora a szívcsakrám...

A nekromancia diszkrét (bű)bája

HÁZISÁRKÁNY GYORSTALPALÓ

A vámpírlánytól 49 máguspénzért szerezhetünk be sárkánytojást fészekben (Dragon Nest). Otthon háromféle interakcióval kell kikölteni ezt – attól függően, hogy mennyit foglalkoztál a tojással, háromféle sárkány kel ki: 6-nál kevesebb akció esetén piros, 6-14 között arany, 14 felett lila. Ezek „tűzveszélyességi osztályt" jelentenek, a vörös a leggázosabb. Ha unatkoznak, lángba borítják a lakást, ezért minden helyiségbe és kívülre is kötelező tűzjelző felszerelése, illetve Vickie-től egy Dragon Chew Toy beszerzése.

Szintén tőle vehetsz eleséget is (Dragon Treats), de a kicsike megeszi a virágoskertet, a szemetet és a békákat is (vagy b. nejedet, ha épp ő ugrál varangy képében a lakásban egy sikeres mágiát követően...). A sárkányt fésülgetve (Groom) pikkelyt (Dragon Scales), csiklandozva (Tickle) könnyeket (Dragon Tears) nyerhetsz, gyerekek csak így juthatnak ezekhez!

Már megint egy bűvészieskedő performansz...

A Zöld Párt aktivistája lakik itt

az égből. A legjobb móka az Enchant mágia, mellyel életre lehet kelteni tárgyakat: madárijesztő, flamingó, hűtő, sakk, stb. – de a legokosabb dolog a kerti törpét aktiválni, aki mini kertészként dalolva rohangál a birtokon és locsolja a növényeket, csak a nektárpréselő kádtól (mert ilyen is van) kell távol tartani, mivel belemászik, és berúg, mint csacsi. Nagy poén! (Külön felhívom a figyelmet: ilyen törpe esetén a mágikus eső gerjesztése erősen kerülendő!)

Az mágiáknak nemes céljai. Joggal merül fel a kérdés, mire is jó ez az egész. Nos, ennek több vonzata van. Az első, hogy ez egy karriernek tekinthető, hiszen a Varázsvárosba elrohanás, és ott magadnak produkálása párhuzamba állítható a Superstarral. Ezt egészíti ki az, hogy itt nem sztárpontokat, hanem máguspénzt keresünk, melyből közvetve varázslatokat állítunk elő, ezekkel pedig a háztartás, a hangulat és a kapcsolatok számos elemét lehet közvetlenül befolyásolni. (Amiről fent nem írtam: egy mugli csajt egy suhintással szerelmessé lehet tenni, egy másikkal pedig akár sikeres leánykérést is kieszközölhetünk.). Érdekes elem továbbá, hogy a Superstar birtokosai a megszállott rajongótól kapott fekete rózsából olyan bűbájt készíthetnek, mely egyből sztárrá teszi az „áldozatot", az Unleashed tulajok házi kedvencüket varázsolhatják emberré (egyszerű módja a család növelésének, ami amúgy nem lehetséges), a gyermek mágusok pedig felnőtté válhatnak egy mágia segítségével (jó megjegyezni: ez utóbbi kettő nem visszafordítható)!

A játéknak vannak klasszikus elemei is; például az említett, elsősorban ügyességi minijátékok, a varázslópárbaj, vagy egy kis temető, melynek sírköveit kell átrendezni: ha az egyik lemegy, a szomszédos kövek felemelkednek, régi logikai feladat. Maguk a mágiák egyenesen kalandjátékszerűen kerülnek elénk, ugyanis a varázskönyvben csak az van megadva alapból, mely három alapanyagot kell összekeverni, azt, hogy mi lesz ezekből, már nekünk kell kideríteni.
És mindezek tetejébe, mint koronát: ha sikerül összegüriznünk 1000 máguspénzt, megvásárolhatjuk a Varázsvárosban álló három lakóépület egyikét. Ennek különös jelentősége van: ha sokat varázsolunk eme bűvös helyeken, megjelennek birtokunkon a varázskristályok, melyekből izgalmas bűvésztrükköket tanulhatunk meg (ezek főleg szociális interakciókban használhatóak fel), és a legjobb móka: kinő a földből egy csodabab!

Kopott talár, csipkegallérral. Ez az a szakasz, amelyet akár átmásolhatnék bármelyik régebbi Sims-kiegészítőről írt cikkemből. A Maxisnak van egy rendkívül kreatív csapata akik bármikor kiráznak a kisujjukból másfélszáz szemnek kedves objektumot, tapétát, miegyebet. Olyanok ezek a lemezek, mint a LEGO-dobozok. Az új készletből igazi boszorkányházikót vagy elvarázsolt kastélyt építhetünk, van itt kerekes kút, leveleit hullató őszi fa, koporsóból előcsalogatható csontvázcselédlány, et cetera. Az új eszközök mindegyike nagyon jól eltalált, a hozzá írt animáció és hangok szenzációsak – a törpét már említettem, de embereink vidám szőlőtaposása, a színpadi produkciók (érdemes kipróbálni őket alacsony képzettségi szinten!), vagy a mágikus lények tevékenységei mind óriási mókák. A másik oldalon viszont ott van a már sokat szapult motor, amelyhez még mindig nem nyúltak a fiúk-lányok, és most már nem is fognak. Erre már tényleg nem kell sok szót vesztegetni, az útkeresés gondjai, a buta AI, a szaggatós képernyőmozgatás szinte már védjegyei lettek a sorozatnak – így is elkelt belőle nyolcmillió példány, akkor meg minek is foglaljuk ezzel a helyet...

Kis jóindulattal felsőbb osztályba léphet... Érdekes kettősség jellemzi az új, és most már remélhetőleg tényleg utolsó Sims kiegészítőt. Amint már sokszor emlegettem, a kreativitás lenyűgöző. Kicsit ront az összképen az, hogy Will Wright a játékot egy abszolút realista, modern „babaháznak" tervezte, és az eddigi anyagok is ennek szellemében készültek el, az Abrakadabra viszont egy másik, elképzelt világban játszódik, és a kettőt elég nehezen lehet összehozni (példának okáért hazatérsz Varázsvárosból, és kifizeted a villanyszámlát...). A másik gond az, hogy a progi egyrészt nagyon összetett, úgyhogy az eddiginél is többet kell rohangálnod, hovatovább kapkodnod, hogy minden embereddel foglalkozz megfelelően. Másrészről a tulajdonképpeni végcél, az óriásbab felnevelése hihetetlen türelmet és rengeteg játékórát igényel, ez utóbbi nagy adagban akár unalomba is fulladhat, hiszen taposómalomról van szó: Varázsváros-produkció-alapanyag-mágia, körbe-körbe, közben a szokásos „szimszes" emberpátyolgatás.

Zárjuk azzal a cikket: az Abrakadabra látványos befejezése a Sims első korszakának, és jó felvezetése a második érának. Szokásos műgonddal összerakott, átgondolt anyag, méltó az eddigi sikerekhez, ám ezzel együtt felnagyítva az alapjáték hibáit pontot tesz a sorozat végére. Most már innen nincs tovább, jöhet a Sims 2, majd az újabb féltucatnyi kiegészítő az elkövetkező négy évben. Jól elleszünk...

AZ ÉGIG ÉRŐ PASZULY

Említettük a cikkben a csodababot - ezt, az ismert mesét utánozva az égig növeszthetjük (szintén azzal, hogy minél többet hókuszpókuszolunk otthon), és ha áttörte a mennyek boltozatát, felmászhatunk rá és ott vár ránk a játéktörténelem egyik legnagyobb poénja - maga az elégedetten hortyogó hatalmas félisten, Will Wright, aki megköszöni, hogy megvásároltuk a játékot!

]{redenc

85%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: NAGYSZERŰ ZENE, RÉSZLETES ANIMÁCIÓK, ÚJ ÖTLETEK
KONTRA: AZ ALAPJÁTÉK HIBÁI, PICIT NEHÉZRE ÉS KAPKODÓSRA SIKEREDETT

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 128 MB, 1.3 GB HDD + The Sims

ARENA

The Sims	96%
The Sims: Superstar	88%
The Sims: Hot Date	83%

RAILROAD TYCOON 3

Fejlesztő: PopTop Software **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.poptop.com

Nem tudni miért, de van valami elbűvölő a vasutakban. Minden gyermek álma, hogy egyszer vasutas lesz, legtöbbünk életében már eljött az idő, amikor H0-s modellvasutat hozott neki a Jézuska. Van valami vonzó abban, hogy hatalmas sínpárok kicsinyített mását pakolgatjuk egymás mellé, majd ha végeztünk, útnak indítjuk kicsinyített mozdonyainkat. Ezért is jelent óriási örömet sokunk számára az a tény, hogy öt hosszú év után végre elkészült minden idők leghíresebb Tycoon játékának harmadik része, amelyben végre ismét bebizonyíthatjuk, hogy érdemes ránk bízni egy vasúttársaság felvirágoztatását.

Megy a gőzös Kanizsára. A harmadik rész természetesen ugyanarról szól, mint a többi. Pénzt kell keresni, méghozzá minél többet. Ráadásul nem árt, ha eközben megkeserítjük vetélytársaink életét, miközben szem előtt tartjuk feladatunk elérésére biztosított időtartamot is. Nincs is más dolgunk, mint fogjuk az építő ikont, húzunk pár vonalat a térképen két nagyváros közt, felállítunk két állomást, veszünk egy mozdonyt, azután mehet az időgyorsítás. A pénz idővel elkezd csörgedezni, végül pedig, amikor már kitermeljük a fenntartási költségeket, elkezdhetünk még több várost becsatlakoztatni hálózatunkba. Nos, nagyjából ez ment eddig, lássuk, mi változott ehhez képest!

Először is a játék 3D-s motort kapott, ráadásul nem is akármilyet. Villámgyors, könnyen kezelhető, és még a látványra sem lehet túl sok panasz. Igaz ugyan, hogy C&C Generals-szintű grafikát senkinek sem szabad várnia, de végső soron bőségesen megelégedhetünk azzal, ami az RT3 alatt dolgozik. A motor különleges képességi közé tartozik a pixel shaderes víz, a váltakozó napszakok és időjárási körülmények, és a közeli nagyításban megjelenő sűrű növényzet is. Ezen a képernyőn szinte öröm a sínpárok egymás mellé való pakolgatása. Pár mozdulattal elkészíthetjük a végleges útvonalat, amelyhez immáron hatalmas segítséget nyújt az undo opció megjelenése is. A harmadik rész megjelenésével már felüljárókat és alagutakat is építhetünk, majd ha a helyzet úgy kívánja, felhúzhatjuk a szokásos hidakat is (fa-, kő-, illetve fémhidakat). Habár az alagutak és a felüljárók a terepviszonyoktól függően automatikusan épülnek, lehetőségünk van gyakoriságuk beállítására.

Belebonyolódás. Ami igazán meglepő volt számunkra, hogy pénzhez nem csupán vasútépítéssel juthatunk a játékban. Taktikusabb játékosok számára teljes tőzsdei rész található a programban, amelyben egyszerűnek számító részvényvásárlási stratégiákkal könnyen a csúcsra emelhetjük társaságunkat. Részt vásárolhatunk saját, illetve más társaságokból, felverhetjük a részvényeink árát, illetve véghez vihetünk pár fondorlatos manővert, melyek cégünk felvirágoz-

Az új Sims-kiegészítő: Síns

“A szerelemvonatbóóól nincs kiszálláás...”

A SZERKESZTŐ

A játékhoz mellékelt szerkesztő – hasonlóképpen, mint az előző részben – nagyszerűre sikeredett. Pár kattintással hegyeket, völgyeket hozhatunk létre, majd újabb gombnyomásokkal kiszínezhetjük az egészet. Könnyen kezelhető és sok lehetőséget kínáló rész ez, ahova beimportálhatjuk saját domborzati térképeinket is. Ha valaki elég kreatívnak érzi magát, és domborzati minta alapján elkészíti Kelet-Európa, illetve Magyarország térképét – melyek valamilyen érthetetlen okból sajnos kimaradtak a programból -, akkor örömmel vennénk, ha beküldené nekünk munkáját. Szíves örömest megosztanánk másokkal is.

VILLÁMINTERJÚ

Pár kérdés ereéig sikerült billentyűzet végre kapnunk Phil Steinmeyert a PopTop fejlesztőcsapatából, aki örömmel válaszolt kérdéseinkre.

Mikor jutott eszetekbe, hogy elkészítitek a Railroad Tycoon folytatását?
Nos, a második részt 1997-ben kezdtük el fejleszteni, amelyet 1998-ban adtak ki, majd annak kiegészítését 1999-ben. Idővel kicsit belecsömörödtünk az RT-be, ezért egy ideig valami mást akartunk csinálni. Azt is tudtunk, hogy akkoriban a technológiai korlátok ellenére elég jó motort tudhattunk magunkénak. Így hát belevágtunk a Tropicóba. De ezzel egy időben elkezdtük a RT3 programozását is, hiszen tudtuk, hogy időre lesz szükségünk, ha valóban jó 3D-s motort akarunk a játékhoz. 2001-ben aztán, amikor kiadták a Tropicót, átcsoportosítottunk mindenkit az RT3 fejlesztésére.

Volt e bármi, ami nem került bele a végleges változatba (a szoros határidő, vagy valamilyen technikai nehézség miatt)?
Mindig rengeteg dolog van, ami nem kerül bele egy-egy megjelent változatba, de őszintén szólva az RT3 esetében semmi érdemlegeset nem tudnék említeni, ami kimaradt volna. Miután kiadtuk az RT2-t, tudtuk, hogy rengeteg minden kimaradt. Nem voltak például modern vonatok, ezért aztán gyorsan belekezdtünk a kiegészítő lemez elkészítésébe. Az RT3 esetében is gondoltunk valamiféle expanzióra, de igazából még nem tudjuk, hogy mi legyen benne.

Mi volt legnagyobb nehézség a fejlesztés alatt, amibe belebotlottatok?
A 3D-re való átállás igazi kihívást jelentett. Nincs még egy olyan játék a piacon, amelyben akkora területet látsz egyidejűleg, mint az RT3-ban, ráadásul villámgyorsan ránagyíthatsz az egészre – műholdképről egyenest a vonatig. Ezen kívül akadtak még gondok az alagutakkal, a hidakkal, no meg a sínpályák egyenletes megalkotásával is. De végeredményben elégedett vagyok, hogy jól vettünk minden akadályt.

Ki a legnagyobb vonatmániákus a fejlesztők közül?
Hárman vagyunk, akik imádjuk a vonatokat. Jómagam még a chicagói és a Northern Western vasúttársaságnál is dolgoztam. Franz Felsl, aki a pályákat tervezte és a grafikáért volt felelős ugyancsak szeret a vasút történelméről olvasni, rengeteg kutatómunkát végzett a játékhoz. Végezetül pedig itt van Todd Begantz – ugyancsak grafikus –, aki hatalmas vonatrajongó, és akinek az apja még nála is nagyobb. Hatalmas gyűjteménnyel rendelkeznek modellekből és könyvekből. Úgyhogy volt honnan ötletet merítenünk.

Várhatunk még valamilyen játékot az RT3 motorjával?
Nagy valószínűséggel igen, de még nem döntöttük el, mi lesz a következő játékunk.

tatását szolgálják. Ezenfelül újdonságot képvisel a felvásárlási lehetőség is. Ha elegendő pénzünk van (milliós nagyságrendre kell gondolni), akkor elkezdhetjük felvásárolni a városok közelében található gyárakat is, melyek haszna így teljes egészében a mi zsebünkbe folyik. Ha pedig ennél is több áll már a rendelkezésünkre, akkor akár saját gyárakat is építhetünk, annak függvényében, hogy mire van kereslet a környéken. Előfordulhat az is, hogy ahhoz, hogy véghez tudjuk vinni a kitűzött célt (pl. kösd össze Milánót, Zürichet és Münchent) építési jogokat kell vásárolnunk bizonyos országoktól.

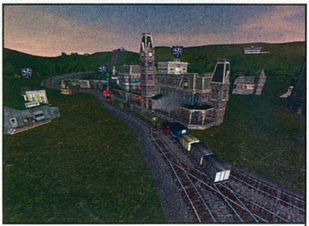
Kereslet és kínálat. A második részben könnyű volt eldönteni, hogy mit hova szállítsunk. Rákkattintottunk a térképre, megnéztük, mit tudnánk minél rövidebb szakaszunk elszállítani valahova, ahol szükség van rá, elkészítettük a pályát, felpakoltuk a szükséges vagonokat, és készen is voltunk; dőlt a pénz. Ezúttal a helyzet teljesen megváltozott, most kicsit összetettebb dolga van a játékosnak. Ugyanis a nagyobb, láthatatlanul dolgozó vállalatok, melyek nem csupán a mi szállítmányozási cégünket szeretnék gazdagítani, megkeresik azokat az útvonalakat, melyek számukra a legelőnyösebbek – és ez nem csupán a vasutat jelenti, hanem a szárazföldi, és vízi közlekedést is. Ha nem tudunk olyan útvonalat biztosítani, amely számukra és számunkra is egyaránt hasznot termel, akkor más megoldást fognak keresni termékeik célba juttatásához. Erről gyorsan megbizonyosodhatunk a térképen, hiszen ott nagyszerűen látszik, hogy mekkora a kereslet és kínálat.

Még több újdonság. Mindezek tetejébe a játékban helyet kapott egy új egyszemélyes, illetve többszemélyes játékmód is. Az előzőről csupán annyit érdemes tudni, hogy Sandbox névre hallgat, s olyan kihívást nélkülöző játékmódot kínál, ahol minden stratéga létre hozhatja legmerészebb álmait. Nincs pénz, bármit építhetünk bárhova, átalakíthatjuk a pályát, de ennek köszönhetően haszon, illetve túl sok öröm nincs ebben.

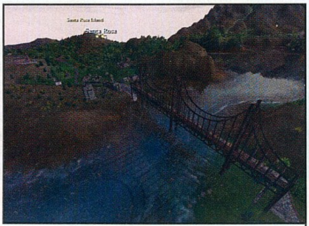
Nem úgy, mint a többszereplős játékmódban, amely nemcsak újdonságot, hanem igazi érdekességet is képvisel a programban. A játék valós időben zajlik, és a viszonylag engedékeny MI-t leváltják az agresszív építkezést folytató hús-vér emberek, akikkel igazi kihívást jelent felvenni a versenyt. Jóval nagyobb szerephez jutnak a részvényvásárlással járó hercehurcák, nagyon oda kell figyelni, ha nyereséget akarunk termelni. Nekünk sajnos még nem volt sikerélményünk ezen a téren, de annak ellenére, hogy az RT3 minden bizonnyal nem fog a legjobb internetes stratégiai játék címéért indulni, kellemes időtöltést ígér az új játékmód megjelenése.

Hív a vasút, vár a MÁV. Ha mindehhez hozzátesszük, hogy idehaza a játék magyar nyelven jelenik meg, akkor kijelenthetjük, hogy a Railroad Tycoon sorozat 3. része nagyszerű játék, amely újdonságai számával megérdemli a dicsérő kritikákat. Nincs is túl sok dolga annak, aki ajánlani szeretné ezt a programot, ugyanis aki kedveli a jó stratégiai programokat, valószínűleg nem fogja kihagyni az összes Tycoon közül a legnagyobb sorozat legújabb részét. Különben sem lenne érdemes...

Chris, 2059-ben ilyen szakadt technikára futotta?



A játéktér nem éppen tetszetős...



...de a híd alatti shader effekt szép

Chris

86%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás [demo]

PRO: GYORS 3D-S JÁTÉKTÉR, SZÉLES IDŐINTERVALLUMOT FELVONULTATÓ JÁTÉKMENET, NAGYON JÓ PÁLYASZERKESZTŐ, MULTIPLAYER MÓD, MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER!

KONTRA: KÖZELI NAGYÍTÁSBAN CSÚNYÁCSKA, NÉHA FURCSÁN KÉPEZI AZ ÚTVONALAKAT

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128 MB, 1,2 GB HDD, 16MB Videokártya

ARENA

Railroad Tycoon	91%
Railroad Tycoon 2	85%
Trainz	72%

ATI 9600-128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 128MB memóriával. Ezzel a grafikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhat. Az elegáns formatervezésű ház 15" (1400x1050) nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorával is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb melegedés érhető el. Végre egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Kapható AMD Mobile processzoros változatban is!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port
- 2x USB 2.0
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg

349.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- **60GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR**
- **TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- VIA NB VT8367 chipset
- **AMD Mobile XP 2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

369.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 MOBILE

- **15.1" TFT SXGA (1400x1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- **Mobile Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

399.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- **Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- **80GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával fel szerelt csúcsváltozatig 3 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegé szítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

229.900 FT
HUMMER LIGHT

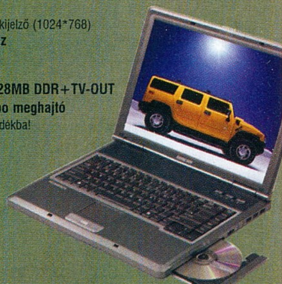
- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- **256MB DDR RAM**
- **40GB UDMA merevlemez**
- CD-író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip +TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

289.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, Infra port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA, Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

379.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Pentium4 2800MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!



NVIDIA. GeFORCE FX Go

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1144 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.:450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

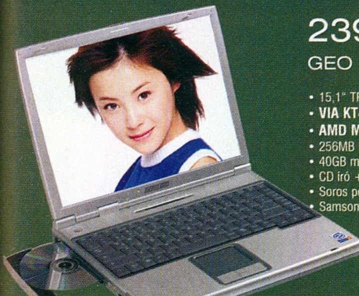
Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

www.gericom.hu

GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



239.900 FT
GEO ADVANCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset**
- **AMD MOBILE XP2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Soros port, FDD, PCMCIA, Infra
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŐZTES 2003/01

189.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- SiS650 chipset
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- **20GB UDMA merevlemez**
- **256MB DDR RAM**
- DVD meghajtó
- **1.44MB Floppy Disk Drive**
- SiS650 AGP VGA kártya max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűze
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

219.900 FT
WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel Celeron 2400MHz processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **CD író + DVD Combo Drive**

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

GERICOM OVERDOSE RADEON MC

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzornál nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére meglepően gyors géppel dolgozhatunk. Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen a beépített DVD-író, az ATI 9000-es grafikus kártyája és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

399.900 FT
OVERDOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel855 chipset
- **Intel Centrino processzor, 1400MHz / 1MB Cache**
- **512MB DDR RAM**
- **60GB UDMA merevlemez**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- Infra Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon és hangfal, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 309mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

164.900 FT
ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz Hyper-Threading
- ABIT VI7 alaplap, VIA PT800, FSB 800
- 2x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP 8x, 2x Serial ATA, 2x ATA133
- 512MB DDR-400 RAM
- 120GB 7200rpm/SATA merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- AC'97 On-Board hangkártya, S/P DIF
- EtherNet 10/100Mbit csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

199.900 FT
ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2800MHz Hyper-Threading
- ATI Radeon 9800SE grafikus kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- 4x DVD-író TOSHIBA SDR-5112 DVD-RW meghajtó
- Fax/Modem 56 kbps beépítve

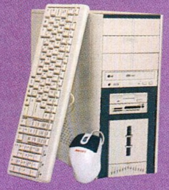
89.900 FT
ACOMP XPLORER

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

109.900 FT
ACOMP XPLORER Pro

- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT

59.900 FT
ACOMP BASE



- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- SiS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit, Fax/Modem
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CFlash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

intel inside celeron

intel inside pentium 4

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

SILENT HILL 3
VÉGIGJÁTSZÁS

A Silent Hill 3 nem túl hosszú játék, nem is túl nehéz, viszont elég mozgalmas. A történet különféle helyszínekre visz, és egyre csak bonyolódik. A végigjátszás mellett szeretnék egyúttal történeti áttekintést adni. Azoknak ajánlanám csak, hogy ezzel együtt haladjanak, akik nem állnak az angollal valami jól, de szeretnék tudni, hogy mégis mikor mit vár tőlük ez a magával ragadó pszichohorror-mese. Ennek érdekében nemcsak utasításszerűen írok, hanem feladvány és megoldás szintjére lebontva vezetem végig a kényesebb részeket.

Még mielőtt belevágnék, egy-két megjegyzés: ha azt írom balra, az aktuális kameraállástól függetlenül mindig Heather bal oldalát jelenti. Arról, hogy hol vannak a gyógyszerek, kötszerek és töltények, nem írok külön: mindig mindenhol vegyétek fel őket! Ugyanígy a felbukkanó ellenfeleket mindig legjobb tudásotok szerint mészároljátok, én a kézifegyvereket javaslom, de nem kell aggódni a tölteny miatt sem, ha ésszel használjátok, mindig lesz elég. Azt sem mesélem el, hogy hova nem lehet („the lock is broken..."), vagy nem kell bemenni, csak a továbbjutás útja felé mutatok. Mindig minden helyszínt kutassatok jól át, és kövessétek a térképet a lehetséges irányokba, én csak a kiemelt pontokat fogom tárgyalni részletesebben. Még egy tipp: ha egy ellenfél méretes, nem biztos, hogy veszélyesebb. A nagyok általában lomhák, nehezen érnek utol, nagy szabad térben könnyen kikerülhetőek. Kezdjünk neki!

„VIDÁM"PARK

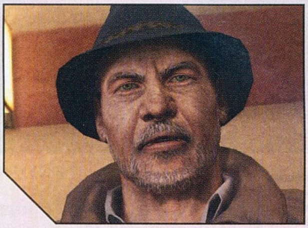
Egy élőhalott vidámpark és egy epilepsziás görcsben rángatózó véresszájú hintaló víziójával nyit a sztori. Teljesen lineáris helyszín, a végén fel a lépcsőn, és tovább a sínek mentén. Videóbejátszás következik, miután...

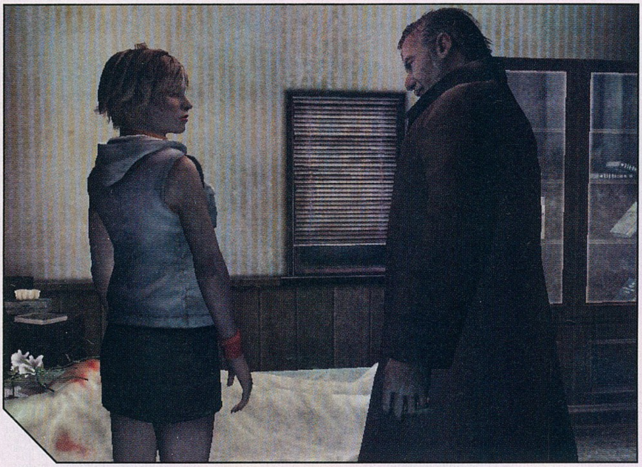
A PLAZA

...a Plazaban ébredünk rémálmunkból és úgy tűnik, minden rendben. Találkozunk Douglas-szel, a magándetektívvel, aki elmondja, hogy valaki, aki nyomoztatott utánunk, szeretne találkozni velünk, és mindez a születésünkkel kapcsolatos. Zaklatása elől a WC-ben nyerünk menedéket, egy furcsa piros jel van a tükrön, amely fejfájást okoz, ha ránézünk (a PS2-változatban ilyeneknél lehet menteni, de mi PC-sek bárhol menthetünk). Másszunk ki az ablakon, majd menjünk be a hátsó kijáraton. A személyzeti rész után a hallban másszunk a félig leengedett redőny alatt. Egy szörny épp az eladót lakmározza, de még a videóban elintézzük frissen szerzett pisztolyunkkal. Menjünk ki a hátsó ajtón, ismét személyzeti átjáró jön. A falról vegyük le a Plaza térképét, mely megjelöli a járhatatlan részeket is. Az egyik tárolóban a deszkák alatt egy kulcsra lelünk. **Probléma#1**: nem tudjuk kivenni szabadkézzel. A üzletekkel teli körfolyosón a My Bestseller bolt kirakatát egy lakat zárja, csak a pékségbe tudunk bemenni, ott vegyük fel a hosszú csipeszt. **Megoldás#1:** Ezzel már ki tudjuk venni a korábbi kulcsot a deszkák alól. Ez nyitja az előbb említett lakatot, menjünk be a boltba!

Odabenn egy biztonsági kódos ajtót találunk. **Probléma#2**: Nem tudjuk a megfelelő kódot. Kicsit odébb észrevehetünk öt könyvet a földön heverve, a könyvgerinceken furcsa jelekkel. **Megoldás#2**: Ha megfelelő sorrendben rakjuk őket vissza a polcra egymás mellé, hogy a jelek illeszkedjenek egymáshoz, akkor egy számsor jön ki, ez adja az ajtónyitó kódot.

Az újabb folyosón találkozunk Claudiával, aki elmondja, hogy nemsokára újjászületik a Paradicsom, és ebben nekünk jelentős szerepünk lesz,





csak vissza kell emlékeznünk az igazi valónkra. Furcsa rosszullétet okoz a jelenléte, majd eltűnik. Menjünk utána, majd szálljunk be a liftbe! A szellőzőn beesik egy rádió. Ez jelzi majd mindig furcsa zajjal, ha szörnyek vannak a közelben. A lift megindul és egy zord, lepusztult világba érkezünk.

A PLAZA – POKOLI VÁLTOZAT

Menjünk a folyosó legtávolabbi végébe, át a leghátsó ajtón, amely bejuttat a nyilvános részbe! A bal szemközti ajtón túl felfedezhetünk egy lenyitható létrát, amelyen visszajuthatunk a második emeletre. **Probléma#3:** Még az asztalról állva sem érjük el a létrát, kéne valami, amivel lejjebb engedhetjük. A térkép jelzi a WC-ket, az egyikben vegyük fel a vegytisztítót, a tőle balra lévő helyiségben pedig a lámpát! Hogy meglássuk hol van, kapcsoljuk le a villanyt! A folyosón másszunk át a redőny alatt! Menjünk abba a butikba, ahol már jártunk és vegyük le a vállfát a fogasról az ajtó mellett. **Megoldás#3:** Ezzel lejjebb tudjuk húzni a létrát.

A második emeletről menjünk fel a harmadikra! A jobb oldali első ajtón túl van egy étterem az egyik asztalon a hírhedt sült kutyával, vegyük ki a gyomrából a kulcsot! A nem mozgó mozgólépcsőkkel szemben van egy ajtó egy piros holddal, egy golyó lenyomatú bemélyedéssel. **Probléma#4**: Nem tudjuk kinyitni. Menjünk a másodikra a TV-k felé, az egyiket bekapcsolhatjuk. A TV-s üzlettől jobbra az ékszerboltban vegyük ki a diót a vitrinből! A hátsó ajtón egy folyosóra jutunk, amelyiken az egyik ajtót a kutya gyomrából származó kulcs nyitja. Az étteremben vegyük fel a vascsövet, majd menjünk ki a dupla ajtón! A körfolyosóra érkezünk, ahol korábban már jártunk, menjünk be a pékségbe ismét, vegyük fel a mosogatóról a fertőtlenítőt, majd a hátsó ajtón át menjünk egészen a nagy ventilátorig. A balra lévő ajtón túl **Probléma#5:** bogarak állják el az utunkat. El kéne pusztítani őket, odabenn van egy vödör is. **Megoldás#5**: Kapcsoljuk ki a ventilátort odakinn és keverjük össze a vegytisztítót és a fertőtlenítőt a vödörben, majd kapcsoljuk vissza a ventilátort, ami az oldatból áramló gázt a bogarak felé viszi, és kiirtja őket. Menjünk tovább a furán kanyargó nagy csarnokba, onnét pedig a sportboltba. Itt találunk egy diótörőt, törjük fel vele a diót, amiből egy holdkő nevű gyémánt esik ki. **Megoldás#4**: Ez illik a holdas ajtón a résbe a harmadik emeleten.

Újabb csarnokba jutunk, másszunk le a létrán, és küzdjünk meg a nagy féreggel. Amint elpusztítottuk, a Plaza ugyanolyanná válik, mint volt. Douglas már vár ránk a bejáratnál, kiderül, hogy őt ugyan Claudia bérelte fel a megkeresésünkre, de valójában semmi köze a szörnyűségekhez, és nem tud többet nálunk, de a bizalmunkat nem sikerül elnyernie, inkább elindulunk haza metróval.

A METRÓCSOMÓPONT

A Hazel Street-i metrómegállóban több irányba is mennek járatok. Mi a Bergen Streeten lakunk, vegyük efelé az irányt! Olvassuk el a jegyautomatákon az újságcikket egy itteni balesetről, majd haladjunk át a jegyellenőrző helyen, és kövessük mindig a Bergen Street kiírást, két irányba is visz a lépcső, de sajnos nem jön járat. Miután erről meggyőződtünk, induljunk visszafelé és próbáljuk a többi irányt. A St. Renata College felé, a lépcsőforduló-ban találunk egy magazint, amely a földön ragadt, balesetben vagy öngyilkosság által elhunyt lelkekről szól. Ha továbbmegyünk lefelé, a peronról valaki lelök a sínekre. Kapaszkodjunk vissza, mielőtt elütne a metró. Menjünk a Powell Garden irányába.

A teremben, ahova megérkeztünk, két leágazás torkollik ugyanabba a folyosóba: ha jobbra megyünk, láthatjuk, hogy a két kapu közül az egyik van csak zárva lakattal, a másikat egy összecsavarozott lakat védi. **Probléma#6**: Nem tudjuk kinyitni szabad kézzel. A másik irányba az egyik kapu már nyitva is van, azon túl találunk egy villáskulcsot. **Megoldás#6**: Ezzel kinyithatjuk a láncot! A lerobbant metróvagonban sörétes puskára lelünk. Menjünk vissza a lépcső felé, de most hátra, ahol még tovább vezet az út lefelé, menjünk a Berger Street felé. Menjünk egyenesen a korlátig, amíg nem változik meg a nézőpont. Egy ajtóra leszünk figyelmesek, ugorjunk a sínekre és próbáljuk meg kinyitni. Zárva van, siessünk vissza a peronra. A kocsik megállnak, és egy távoli ajtó kinyílik; a vaskapun, majd a lépcsőkön át közelítsük meg és menjünk át rajta, küzdjük át magunkat a vagonokon, majd amint megáll a járgány, pattanjunk le!

ISMERETLEN MEGÁLLÓHELY

Ahogy kiszálltunk a vagonból, menjünk mindig a lehetséges irányba, a buzogányos teremben van a térkép. Az egyik sikátorban találunk egy üres borosüveget. A két Machine Control Room közül az elsőben találunk egy létrát, amely lefelé vezet, de **Probléma#7**: nem tudunk lemenni az olajos vízzel teli gödörbe. Balra van egy gép, amely nem működik, mert az üzemanyagtartály üres. A második helyiségben jobbra találunk egy kerozintartályt, csak kéne valami, amiben elszállíthatjuk a naftát. **Megoldás#7**:Töltsünk az üres borosüvegbe kerozint, öntsük át a géptartályba, kapcsoljuk be, és a gép el fogja vezetni az olajos vizet. Menjünk le a létrán és előre, amíg nem jutunk a csatornába! Egyik irányban egy hajszárítót vehetünk fel, a másikban egy teremben veszélyre figyelmeztető táblát találunk. Egy véres hidat láthatunk. **Probléma#8**: Egy brutális víziszörny csap le minden átkelőre, valahogy ki kellene ütni. **Megoldás #8**: Balra van egy konnektor, dugjuk be a hajszárítót és dobjuk a vízbe, majd az elektrosokk után hagyjuk el a csatornát.

HILL TOP CENTER

Kerüljük meg jobbra az épületet, majd menjünk be a dupla ajtón! Kövessük a folyosót és menjünk fel az ötödik emeletre, ott lökjük le a matracot a lyukon, és ugorjunk rá! Másszunk ki az ablakon, kerüljük meg a sarkot, majd másszunk be a nyitott ablakon az irodába! Az irodaajtón túl menjünk be a Monica's Dance Studióba, majd a szemben lévő ajtón túl vegyük fel az épület térképét, és legyünk figyelmesek a félig zárt fiókra, amelyben egy kötél van. **Probléma#9:** A fiók nem nyílik. A lift ajtaja is csak félig van nyitva. **Probléma#10:** Nem tudjuk szétfeszíteni szabad kézzel. Menjünk ki a kijáraton a lépcsőházba! Menjünk az ötödik emeletre és be azon az ajtón, amelyre az van írva: Gallery Of Art. Egy képcsarnokba érkezünk, menjünk át a hátsó ajtón! Balra egy csavarhúzót vehetünk fel, jobbra

pedig az új fegyvert, a katanát. Hagyjuk el kiállítótermet, és menjünk át szembe az autóalkatrészcég irodáihoz. A folyosón a második kanyar után, balra az első az irodában találhatunk egy kocsiemelőt, amellyel **Megoldás#10:** szétfeszíthetjük a harmadik emeleti liftajtót, de előbb térjünk vissza a Monica's Dance Studióba, mert **Megoldás#9:** A csavarhúzóval kinyithatjuk a fiókot és kivehetjük a kötelet, és rögtön használhatjuk is a szétfeszített liftnél a liftaknába ereszkedéshez.

A második emeleten menjünk be a térkép bal oldalán lévő középső Echo feliratú ajtón, és menjünk előre két helyiséget, amíg nem érünk el egy fürdőkádhoz. Nyissuk meg a csapot. Vér kezd jönni belőle, és megváltozik, rémálomszerűvé változik az egész környezet.

HILL TOP CENTER – POKOLI VÁLTOZAT

Menjünk vissza a főfolyosóra, a térkép bal felső sarkában lévő helyiségbe betérve megismerkedhetünk Vincenttel, aki szintén jobban ismeri a saját történetünket, mint mi magunk. Elmondja, hogy Claudiát az anyánk őrjítette meg, és rámutat arra, hogy úgy látszik, apánk sok mindent nem mondott el nekünk. Nem fogadjuk a bizalmunkba, úgyhogy kimegyünk. Vegyük fel az oxydolt a teremben! Menjünk le az első emeletre lifttel, és menjünk be a térkép jobb felső sarkán lévő helyiségbe (Last Drop Café), vegyük ki a fagyasztott máját a hűtőből! Még egy látványossága van ennek a szintnek: egy nagy szörny, amely a két lift által közzé zárt folyosón állja el az utat. **Probléma#11**: Nem tudunk miatta áthaladni. Előtte van egy mesekönyv, amely egy falut támadó monstrum legyőzésének történetét mondja el, de a mese vége hiányzik. A térkép bal oldalán zárt ajtóba ütközünk.

Menjünk tovább felfelé az ötödik emeletre! A térkép bal alsó sarkában lévő helyiségbe menjünk be és vegyük fel az asztalról a gyufát, majd menjünk be a korábbi képtárba! Egy új kép lesz szemben a falon. **Probléma#12**: Egy rejtvény a lángban jelöli meg az utat, meg kéne fejteni! **Megoldás#12**: Kombináljuk a vödörben az oxydolt és a máját a gyufával, a kép felgyullad és mögötte megnyílik egy titkos folyosó, amelyen át a negyedik emelet zárt részeire juthatunk. A lépcsőfordulóban elolvashatjuk a mese folytatását, de még mindig nem lesz teljes a kép. Haladjunk a térképen a bal felső sarokban lévő helyiség felé, vegyük fel a pénzérmét, majd dobjuk be az italautomatába! A kiadott üdítő dobozában egy kulcsra lelünk, ez nyitja az első emelet zárt ajtaját. Odabenn találjuk a mese befejezését, és ahogy felolvassuk a záró átkot, a szörny eltűnik az útból. Kifelé a kijáraton!

HEATHER APARTMANJA

Menjünk balra, ahogy kiértünk az ajtón, és még egyszer balra, a sikátorban lesz a lakásunk, a földszint 102-es számú szoba. A lakásban apánkat holtan találjuk, megölték. Ahogy elkezdjük követni a tettes nyomait, Claudiára bukkanunk a tetőn, aki elmondja, hogy bosszút állt, amiért az apánk elvett minket tőle, másrészt fel kellett tölteni a szívünket gyűlölettel, mert ez kell ahhoz, hogy a megfelelő pillanatban készen álljunk az isteni feladatra. Nem tudunk elégtételt venni rajta, mert ránk szabadít egy szörnyet, és meghagyja, hogy Silent Hillben vár majd ránk. A szörnyet pisztollyal lehet a legkönnyebben legyőzni, akkor kell lőni, amikor épp felemeli a késeit, vagy amikor háttal áll nekünk.

Odabenn újra találkozunk Douglas-szel, aki lelkifurdalást érez a történtek miatt és elvisz minket Silent Hillbe. A kocsiban emlékezni kezdünk, rájövünk, hogy Claudia testvérének, Alessának vagyunk a reinkarnációja, akit a saját anyja áldozott fel a hitéért. Apánk ölte meg azt az „istent", akit Alessa szült, és magához vett bennünket az újra megjelenő Alessától. Claudia általunk akarja újra teremteni az istenét.

A KÓRHÁZ

Vincent meghagyta, hogy keressünk egy bizonyos Leonard nevű embert a Silent Hill-i kórházban - a térkép alapján menjünk oda! Rögtön a bejárattal szemben felvehetjük a kórház térképét. Menjünk először a Doctor's Lounge nevű helyiségbe, ahol két betegről olvashatunk, az egyik Leonard, akit keresünk. A másik egy Stanley Coleman nevű ember. A Visiting Roomban találunk egy naplót és egy babát, amelyet Stanley Coleman hagyott itt számunkra. Menjünk tovább abba a szárnyba, ahol a szobák vannak, a C4 Stanley szobája volt, újabb naplórészlet és újabb baba vár majd minket, a falra pedig különböző tárgyakat erősített, többek közt egy kulcsot. **Probléma #13**: Nem tudjuk kiszedni. Menjünk a lifttel (E-vel van jelölve a térképen) a második emeltre, a Woman's Locker Roomban vegyük fel a sprayt és a körömlakklemosót, majd menjünk vissza a folyosón, amelyen bementünk, és a végén jobbra. Egy számzáras ajtót látunk, mellette a táblán egy rejtvényt, amelynek eredménye fogja kiadni a négy megfelelő számjegyet. **Probléma#14**: A rejtvény: Az első nagyobb, mint a második, a második kétszerese a harmadiknak. A harmadik kisebb a negyediknél, a negyedik fele az elsőnek. **Megoldás#14**: 8634. Ha bemegyünk a jobbra lévő dupla ajtón, egy hullát láthatunk, a kezén a tetoválás azt mondja: „a startidő lesz a kulcsom". Az orvosi jegyzék leírja, hogy az M4-es szobában halt meg, menjünk oda! Odabenn egy csörgő ébresztőórát találunk és egy számzáras bőröndöt. Nyomjuk le az órát, majd **Probléma#15**: Próbáljuk megfejteni a kódot! **Megoldás #15**: Állítsuk be azon időpontnak megfelelő számsort, amelyet a csörgő óráján láttunk, és a bőrönd kinyílik. Vegyük ki belőle a fényképezőgépet! Menjünk vissza a második emeletre a C4-es szobába. **Megoldás#13**: Ki tudjuk venni a körömlakklemosó segítségével a falba ragadt kulcsot. Ez a lépcsőház kulcsa, ami eddig zárva volt mindkét emeleten, használjuk ahhoz! Menjünk le a földszintre, ahol egy felborult tolókocsit és vérnyomokat találunk, követve ezeket vegyük fel a gépfegyvert, majd menjünk be a folyosókanyarban lévő szobába, ahol fényképezzünk be a szekrény mögé! Egy szám van a háta mögé írva, használjuk ezt kódként a harmadik emeleti helyiségnél a lépcsőfeljáróval szemben! Menjünk végig a nyitható betegszobákon. Az egyikben Stanley utolsó levele figyelmeztet Leonarddal kapcsolatban, egy másikban pedig maga Leonard hív minket telefonon. Elmondja, hogy ő Claudia apja, és hogy ő is szeretné megállítani a lányát, amihez a segítségünket kéri, és jelzi, hogy a második emelet végén van az egyik szobában, menjünk oda! A betegfolyosó végén lesz egy új ajtó, menjünk át ezen, egy labirintusba kerülünk, amelyben csak egy út járható. Kövessük, majd amikor két ajtó közé záródunk, egy víziót láthatunk Alessáról a kórházban. Ezután minden ismét eltorzul.

A KÓRHÁZ – POKOLI VÁLTOZAT

Menjünk előre a folyosón, majd fel a létrán, az Examination Roomban egy fejjel lefelé lógó hullát láthatunk, akinek a nyakából csöpög a vér. Menjünk tovább, egészen a liftig, majd menjünk vissza a második emeletre. Irány a Woman's Locker Room, ahol egy műanyag zacskót vehetünk fel. A Man's Locker Roomban furcsa telefonbeszélgetésre kerül sor. Menjünk le az alsó földszintre (B3), ahol tíz ágy van a szobában, ezek közül négyen van letakarva hulla, az ágyak számozottak. **Probléma #16** A falon egy páncélszekrény van, rajta egy képpel, és a képen 1-től 4-ig római számokkal. Négy számból áll a kombináció is. **Megoldás #16:** A római számok sorrendjének kell megfeleltetni érték szerint növekvő sorban a letakart ágyak számait, és azt beállítani a záron. Egy kulcs lesz a szekrényben, amellyel egy első emeleti szobát nyithatunk. Ezen átjuthatunk egy szobába, ahol egy oltárt találunk, és az élő áldozatok szükségességéről olvashatunk, de **Probléma #17**: nem tudunk mivel áldozni, kéne valami, ami élő áldozatra emlékeztet. **Megoldás #17**: Töltsük meg a műanyagzacskót a harmadik emeleti hulla csöpögő vérével és használjuk fel itt! Új járat nyílik meg, melyen keresztül lejuthatunk a csatornába. Sajnálattal tapasztalhatjuk, hogy Leonard sem épp olyan, amilyennek elképzeltük, kiderül, hogy ő Claudia őrületét csupán abban látja, hogy ő a hitetleneknek is megbocsátana, de valójában ugyanazt az utat erőlteti, mint lánya. Bánjunk el vele! A harc után találunk egy talizmánt, amit Leonard Pecsétként emlege-

tett. Hagyjuk el a kórházat és menjünk vissza a motelszobába.

Videóbejátszás következik: Vincent vitája Claudiával, melynek során nem sikerül őt meggyőzni szándékai helytelenségéről. Mire visszaérünk a motelbe, Vincent vár csak ránk, átadja Douglas üzenetét, miszerint Claudiát a tó másik oldalán lévő templomban találjuk. A vidámparkon keresztül vezet oda az út.

A VIDÁMPARK

Ismerős hely következik, a rémálmunk megvalósul, tegyük ugyanazt, mint annak idején is. Azzal a különbséggel, hogy a körfolyosón most menjünk be a szuvenírboltba, ahol ledőlnek az egyik polcról a dolgok, ott egy kulcsot vehetünk fel. Ez nyitja a hullámvasút vezérlő termét, állítsuk át a kapcsolót, majd induljunk meg a síneken! Most sem kerülhetjük el a hullámvasúttal való találkozást, lenn landolunk egy konténerben. Menjünk át a kísértetkastélyon, a végén mindig meneküljünk a tűz elől a lehetséges irányba. Balra lesz egy zöld kapu, jobbra pedig egy körhinta, szemben egy másik zöld kapuval. Menjünk be az első kapun, a színpadról vegyük fel a piros cipőt, az egyik ülésről pedig a láncot. Menjünk vissza a másik zöld kapuhoz és gondolkodjunk el, hogy **Probléma#18**: hogy tudnánk kinyitni a kaput a körhinta segítségével? **Megoldás#18**: Kössük rá a lánc egyik végét a körhinta közepén lévő fogantyúra, a másikat a kapura, és üzemeljük be a körhintát! A menet feltekeri a láncot és kinyitja a kaput, menjünk be rajta!

Találkozunk a sebesült Douglas-szel, és tanúi lehetünk egy megindító beszélgetésnek, ami után meg is indulunk - pontot tenni a történet végére. Ha átmentünk a szembe lévő kapun, vegyük fel a jósdából a babafejet, és menjünk tovább, amíg két bábut nem találunk, Hófehérkét és Hamupipőkét, de **Probléma#19**: Valami mintha hiányozna még az összképről! **Megoldás#19**: Tegyük a cipőt Hamupipőke mellé és a babafejet Hófehérke kezébe! Kinyílik a balra lévő ajtó, menjünk át rajta! Haladjunk egészen addig, amíg nem lovas körhintát találunk, menjünk fel rá! A körhinta forogni és a lovak mozogni kezdenek. **Probléma#20**: Nem tudjuk megállítani. Ha megvizsgáljuk a lovakat, egészen élőnek tűnnek. **Megoldás#20**: Szúrjuk le az összes hintalovat, amíg mind meg nem áll. Ezután megjelenik Alessa emléke, küzdjünk meg vele! Ha legyőztük, az újabb megnyíló folyosó már a templomba vezet.

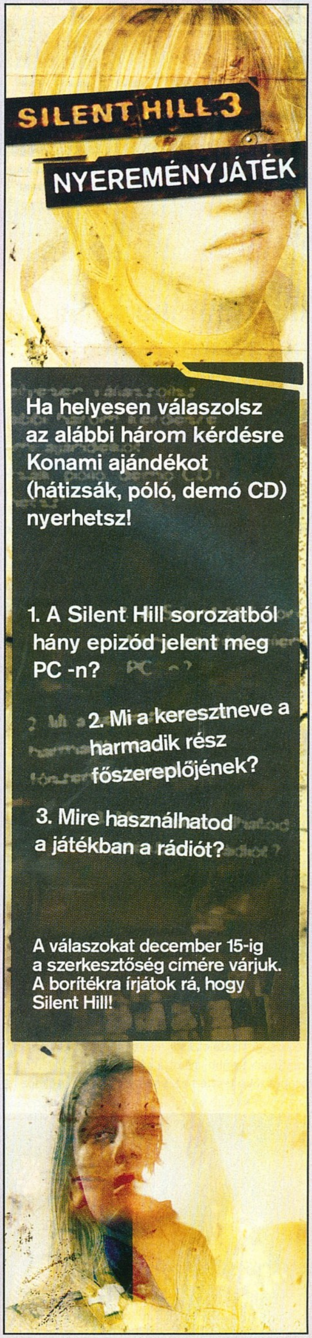
A TEMPLOM

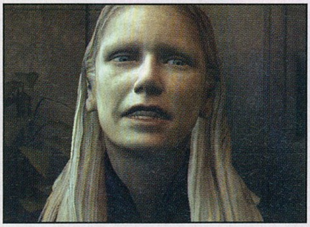
Ez a találkozás sem lesz a végső Claudiával, de megpróbálunk a lelkére beszélni (nem sok sikerrel), ráadásul közben rosszul is leszünk, Claudia közli velünk, hogy az Isten növekszik bennünk, és hogy már nincs messze az idő. Ahogy visszakapjuk az irányítást, vegyük fel az oltárnál az Éj szeme tarotkártyát és menjünk Claudia után! A gyóntatófülkében dönthetünk arról, hogy megbocsátunk-e neki. Vegyük le a falról a térképet és menjünk tovább! Ez a térkép folyamatosan fog rajzolódni, ahogy felfedezzük a templom újabb részeit. Az egyik szobában vegyük fel a magnókazettát, és figyeljünk fel egy képre, amely síró gyerekhangokat ad. Balra kanyarodva eljutunk a harangtoronyba, nézzük végig a képeket a falon. Véres nyomok vezetnek vissza a korábbi képhez a folyosón. Most már el tudjuk mozdítani, mögötte ajtót találunk. Újabb folyosóra érkezünk, kanyarodjunk el a mentén, majd az utolsó ajtó mögött találkozunk a könyvtárban Vincenttel, aki meg akar bizonyosodni róla, hogy nálunk van Metatron pecsétje. Egy könyvben tarotkártyákról olvashatunk, és találunk is egyet a helyiségben: a holdkártyát.

Menjünk vissza a folyosóra, és menjünk le egy emeletet a lifttel, majd ahogy leérünk, menjünk jobbra, a bal leágazásnál bejuthatunk egy szobába, ahol apánk naplóját olvashatjuk el. A hullaházban vegyük fel az akasztott emberes tarotkártyát. Menjünk vissza a liftes folyosóra, át a szöglet utáni harmadik ajtón, azon túl pedig az utolsó ajtón! Itt látszólag el van zárva az utunk, de ismét sírást hallunk, és véres lábnyomokat látunk, amelyek egy titkos átjáróhoz vezetnek. Abba a kórházi szobába érkezünk meg, ahol Alessa hét évig sínylődött, vegyük fel a Bolond tarotkártyáját és menjünk Alessa szobájába, ahol régi rajzain kívül egy kulcsot találunk a falon, és egy rejtvényt az ágyon, mely elmondja, miképp nyílik a szoba másik ajtaja. **Probléma#21**: Az ajtón kilenc foglalat van, és öt kártyát kell megfelelően elhelyezni bennük. Nekünk még csak négy van, de ha visszamegyünk az új kulccsal a templom elejére a legkorábbi zárt ajtóhoz, új szárnyba juthatunk! Itt elolvashatjuk Claudia naplóját, lejátszhatjuk a magnókazettát, és felvehetjük a Papnő kártyát!

Menjünk vissza Alessa szobájába, megfejteni a rejtélyt. **Megoldás#21:** A vers elmondja, hogy minden sorba kell kártyát tenni, de egyikben sem lehet három. Az akasztott embert az alsó sorban egyedül kell hagyni. A bal oldalra középre tegyük a papnőt, fölé az éj szemét, a jobb oldalra középre a bolondot, majd fölé a holdat - és az ajtó kinyílik. Lenn sor kerül a végső összecsapásra Vincent és Claudia között, Vincent kerül ki vesztesen. Hirtelen rosszul leszünk, amikor megkapjuk az irányítást, használjuk a nyakláncunkat! Claudiával a béltartalmunk egy újabb videó során gazdát cserél, amit ő annyira nehezen visel, hogy főellenséggé változik és már csak az ő leküzdése választ el minket a végső képsoroktól, hát csak ügyesen!

Ulukai





ÍGY KÉSZÜLT...

OPERATION FLASHPOINT

Cseh barátainknak hála ezúttal az egyik legnagyobb sikerű kelet-európai származású játék fejlesztésének kulisszatitkait osztjuk meg veletek.

A Flashpoint fejlesztésének története igencsak szokatlan a mai játékvilágban. A készítőcsapat amatőrökből állt össze, eleinte csupán a vezető programozó tudott főállásban a játékkal foglalkozni, a többiek "rendes" munka mellett voltak kénytelenek a játékon dolgozni. A játék a fejlesztés négy éve alatt megélte a csapat 12 fősre bővülését, a Bohemia Interactive, mint cég megalakulását, három kiadóváltást, és öt költözködést... csak a csapat elszántsága, és a játék koncepciója maradt változatlan a kezdetektől a kiadásig.

AMI JÓL MENT...

A csapat. A tapasztalatlan fejlesztőkből álló csapat mind szakmailag, mind emberileg jelesre vizsgázott az embert próbáló évek alatt. A cseh srácok különösen a kooperatív légkört emelik ki, és azt, hogy a csapatban a szerepek nem voltak kőbe vésve: designerek, programozók, grafikusok mind szabadon kommentálták egymás munkáját, bárki adhatott tanácsot, ötletet bárkinek. Ez persze kissé megnehezítette a kommunikációt, ez a kissé kaotikus, de annál demokratikusabb rendszer sokat segített a játék létrehozásában. A légkör megteremtésében nagy szerepe volt a Bohemia hírlevelének: a csapat bármelyik tagja, ha támadt egy jó ötlete, vagy befejezett egy bármilyen kis munkát, amely hozzáadott valamit a játékhoz, feldobott a levelezőlistára egy e-mailt, és a többiek azonnal értesültek a történtekről. Kis dolognak tűnik, de hatalmas motiváló tényezőt, és állandó sikerélményt jelentett a készítőknek. A még a kiadás előtt kialakult rajongói közösség visszajelzései és elhivatottsága a játék iránt csak tovább javította a hangulatot – így jutott a csapat több teszterhez, sőt katonai szakértőkhöz is!

A nyitott architektúrájú programozás akkor vált létkérdéssé, amikor a kezdeti háromfős csapat elkezdett bővülni. Muszáj volt úgy struktúrálni a játékkódot, hogy ne kelljen minden kis változtatásnál az egész programot újrafordítani. Így jutott el a játék a szinte teljes "data-driven" funkcionalitásig, vagyis a kód az összes adatot külső fájlokból olvasta. A tesztelésnél, értékbeállításnál így elég volt ezeket az adatfájlokat változtatni, esetleg újakat adni a rendszerhez.

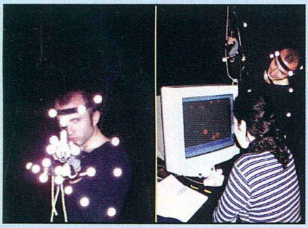
A csapat nagy hangsúlyt fektetett a scriptnyelv és a pályaszerkesztő minél felhasználóbarátabb megvalósítására. Ez eredetileg csak a pályákat készítő programozók és designerek kényelme kedvéért történt, de utólag a rajongók által készített kiegészítések, pályák és modok születésénél százszorosan meghálálta magát minden ebbe fektetett munkaóra. Néhány funkció (például az AI nagy része) így is a forráskódba lett bedrótozva – ehhez sajnos a modderek nem tudnak hozzányúlni. Ugyanígy utólag jó döntésnek bizonyult a program nyitott szerkezete, ami sok munkával járt ugyan, de később jelentősen megkönnyítette a kiegészítő CD-k illesztését a játékhoz.

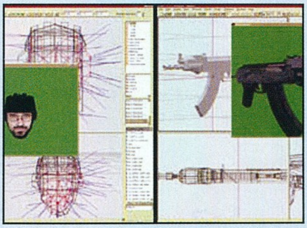
Kreatív szabadság. A csapat rendkívül szigorú elveket vallott a Flashpoint tartalmával kapcsolatban. Senkinek semmilyen körülmények között nem engedtek beleszólást a játék tartalmi részébe. A játék olyan lesz, amilyennek mi elképzeljük – szólt a "törvény", és ez vonatkozott a hasonló stílusú játékokra, és az eljövendő konkurensekre is, melyeket a csehek teljesen figyelmen kívül hagytak, mondván ez az ő játékuk, és nem fognak a konkurencia, vagy a kiadó kedvéért változtatni rajta. Ez a ragaszkodás a függetlenséghez rengeteg konfliktushoz vezetett a kiadóval (nem volt véletlen a három kiadóváltás...), de a végeredmény fényesen bizonyítja, hogy megérte ragaszkodni az elvekhez.

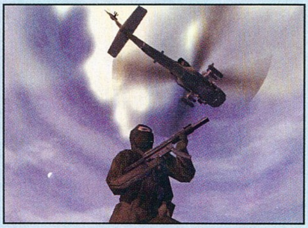
A hosszú fejlesztési idő sok szempontból igencsak jótékony hatással volt a játékmenet minőségére. A játék kb. két, két és fél évnyi fejlesztés után vált igazán élvezetessé – tíz kiadóból kilenc abban a pillanatban késznek minősítette volna, és kiadta volna, a Bohemia azonben éppen ekkor jutott a sűrű kiadóváltások időszakába. Amíg a menedzsment az új kiadókkal tárgyalt, a fejlesztőcsapat egyre csak tesztelte, finomította és csiszolta a játékélményt. Ezenfelül a plusz idő arra is lehetőséget adott, hogy olyan elemeket építsenek be a játékba, melyek a fejlesztés kezdetén az akkori processzorok és videokártyák ismeretében lehetetlennek tűntek... Még egy hatalmas előnnyel járt a négyéves fejlesztési ciklus: a tesztereknek így alkalmunk nyílt nemcsak a játék felszínét kapargatni, hanem teljes mélységében foglalkozni a játék minden elemével; ennek köszöntő a Flashpoint kiegyensúlyozottsága.

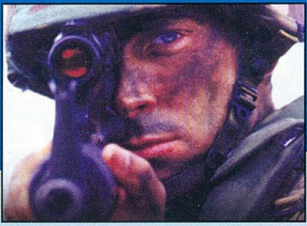
... ÉS AMI ROSSZUL

A hosszú fejlesztési idő természetesen sok szempontból a játék kárára is vált. Négy év a játékfejlesztésben hatalmas idő, technológiák hada érkezik és válik elavulttá ennyi idő alatt. A bohemiás srácok szerint, ha összeadnák a túlhaladott technológiák és időközben feltűnt új lehetőségek miatti program-újraírásra fordított időt, az a fejlesztés négy évéből legalább egyet-másfelet tenne ki. Ezzel együtt sok jogos kritika érte a játékot a textúrák és modellek kidolgozatlansága miatt – ez annak köszönhető, hogy a sokadszori újratextúrázásra és – modellezésre már nem maradt energia.









A dokumentáció hiánya a leggyakrabban elkövetett játékfejlesztői hiba – és ebbe a csehek is csúnyán belefutottak. Természetesen mindenki jobb szeret programozni, rajzolni, tervezni, pályát építeni, tesztelni stb. – mint ugyanerről részletes dokumentációt készíteni. A probléma főleg akkor vált igen súlyossá, amikor a készítőcsapat létszáma az eredeti duplájára, később a háromszorosára nőtt. Sem annak nem volt semmilyen írásbeli nyoma, hogy az egyes programrészek hogyan működnek, de még annak sem, hogy mi az, ami már kész van, mit kell még javítani, és mit a nulláról kezdve megírni. Főleg a projekt utolsó hónapjaiban vált válságossá a helyzet amiatt, hogy órákat, sőt napokat kellett nyomozni programrészek működése után...

A multiplayer mód DirectPlay alatti fejlesztése volt az egész fejlesztés legszerencsétlenebb választása. Bár a fejlesztők mindig is főleg az egyszemélyes játékmódra koncentráltak, előbb-utóbb nyilvánvalóvá vált, hogy a játékban hatalmas multiplayer potenciál van. Elkerülendő a saját multiplayer programozói felület készítését (ami a tapasztalatlan csapattól rengeteg kódolást és tesztelést igényelt volna), a programozók úgy döntöttek, a multiplayer mód nagyrészt a single playerrel közös programkódot fog használni, és ahogy a grafika Direct3D-t, a hang DirectSoundot használ, úgy a multiplayer DirectPlayt fog. A DirectPlay rengeteg hibája, hiányossága a fejlesztés dokumentálatlanságával karöltve iszonyú mennyiségű bonyodalomhoz és pluszmunkához vezetett. Ráadásként a DirectPlay kizárólag Windows-alapú rendszereken hajlandó működni, ez pedig lehetetlenné tette a játék linuxos szervereken való futtatását...

A Codemasters ügyeskedése a másolásvédelemmel volt a hab a tortán. A SafeDisc védelmi rendszer beépítését a játékba a kiadó kivette a fejlesztők kezéből, és a saját programozóival végeztette el. Ez ahhoz vezetett, hogy a játék Windows 2000 alatt rendkívül instabil lett, így az első európai szállítmánnyal rengeteg inkompatibilitási gond volt. Ehhez képest már eltörpül az, hogy a Bohemia csapatában nem volt angol anyanyelvű szövegíró, így a kiadó a játék összes szövegét újraírta a maga szájíze szerint; ezenkívül a hangfelvételekbe, de még a szinkronszínészek kiválasztásába se engedett beleszólást a cseheknek.

Az utolsó hétvége története

2001. május 25, este 8 óra. A Codemasters producere, aki a játék készítésének végső simításait a csapattal együtt Prágában követte végig, felszállt a repülőre, táskájában a Flashpoint végleges verziójával. Ilyenkor szokás a fejlesztőknek felbontani a "gold master party" sokadik perzsgősüvegét, ám esetünkben ez nem így történt. A játék vezető programozója (hogy még bonyolultabb legyen a helyzet, ő ekkor éppen Franciaországban tartózkodott) az utolsó utáni pillanatban olyan hibát fedezett fel a játékban, amely Nvidia grafikus kártyákon lehetetlenné tette a hardveres T&L bekapcsolását. Hősünk az egész napot a hiba kijavításával töltötte, állandó telefonkapcsolatban az nVidia mérnökeivel. Éjfél körülre a hiba elhárult... igen ám, csakhogy a javítás kisebb változásokat okozott a játék szövegeinek adatbázis-struktúrájában, ez pedig azt jelentette, hogy a teljes szövegállományt, a hatnyelvű lokalizációval együtt az új rendszerre kellett konvertálni. Ezt hajnali háromra sikerült befejezni, folyamatos telefonálgatással Csehország és Franciaország között... Szombaton reggel a tesztelek újabb T&L hibára bukkantak a javított kódban, amelynek a javítása egész nap zajlott. Estére ez is kijavult, és a srácok elkezdték feltölteni a végleges verziót a kiadó FTP-szerverére. Vasárnap reggel érkezett a következő hibajelentés, amely már-már a tragikomédia határát súrolta: a játék közbeni engine-mozikban látható sirály egyszer csak nem volt hajlandó repülni (!), ami miatt a mozi nem ér véget, így nem töltődik a következő küldetés... Telefon Franciaországba: „A sirály nem repül. Mit tegyünk?" A pofonegyszerű scripthiba megtalálása a két napja nem alvó programozóknak órákig tartott...

A kiadó végül vasárnap délután kapta meg a játékot, és két perc alatt találtak egy olyan hibát az egyik kampány-küldetésben, amelytől azt nem lehetett végigjátszani... telefon a cseheknek, onnan Franciaországba, programozók nekiállnak a hiba felderítésének... és vasárnap éjfél körül elkészült az "ebben már akármilyen hiba van, azt nem javítjuk ki" verzió. Másnap elkezdték a mesterlemez sokszorosítását, és két hét múlva több százezer példány landolt a világ játéküzleteiben. Bár az előzmények után nagy volt az esélye, hogy súlyos hiba marad a játékban, szerencsére ez nem következett be...

Hogyan tovább?

Minden induló játékfejlesztő csapat legnagyobb álma, hogy a debütáló játékuk rögtön a toplisták élére kerüljön. A Flashpointtal a cseh srácoknak valóra vált az álmuk: a játék három hónap alatt elérte a félmillió eladott példányt (ma már 1,1 milliónál jár), és az eladási listák élére jutott az USA-ban, Németországban, Ausztráliában, a Benelux- és skandináv országokban. A négy év munka meghozta gyümölcsét, és bebizonyította, a siker nem a marketingen és licenszeken múlik, hanem azon az pici tényezőn, hogy milyen a játék... A Bohemia azóta keményen dolgozik a folytatáson, amit 2005-re ígérnek, de közben még mindig az első résszel játszanak, és büszke tagjai a nagy online Flashpoint rajongói közösségnek.

Hancu

Köszönet Ondrej és Marek Spanelnek!

Operation Flashpoint - névjegy

Fejlesztő: Bohemia Interactive
Kiadó: Codemasters
Fejlesztők száma: 10 + 3 külsős
A fejlesztés költsége: 600000 dollár
A fejlesztés ideje: több mint 4 év
A megjelenés dátuma: 2001 június 22
A fejlesztéshez használt hardverek: PII-266MHz-től P4 1GHz-ig, grafikus kártyák Voodoo 2-től GeForce 2-ig
A fejlesztéshez használt szoftverek: Windows 98/2000, Linux, Visual C++ 6, SourceSafe, Adobe Photoshop 5.0, 3DS Max, Microsoft Office
Saját fejlesztésű szoftverek: Oxygen (alacsony poligonszámú 3D-s modellező és textúrázó program), Visitor (pályaszerkesztő)
Felhasznált technológiák: DirectX, Vorbis Ogg, Vicon 8 motion capture rendszer
A játék mérete: 10000 file, 250000 sornyi C++ és assembly kód, 5000 textúra, 800 3D modell, 60 küldetés, 100000 szónyi szöveg 6 nyelvre lefordítva.

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Régóta esedékes epizódja sorozatunknak a mostani, amelyben a játékipar egyik legrégibb veteránját mutatjuk be. Stílusteremtő programok, az egyik legnagyobb múlttal és legszomorúbb sorssal rendelkező fejlesztőcég alapítása, valamint a legkülönösebb hobbik fűződnek a nevéhez.

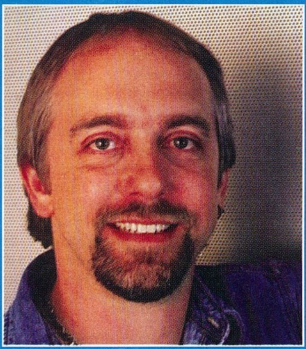
A HŰBÉRÚR: RICHARD GARRIOTT

Richard Garriott játékfejlesztői karrierjének kezdetei első pillantásra elképesztően sablonosak - holott valójában ez a fiatalember egyike azoknak, akikről a sablont mintázták. Az első találkozásra iskolai számítógépes szakkörön került sor: néhány társával fantasy játékot kezdtek írni, az ifjú Richard ugyanis az akkoriban megjelent első hagyományos szerepjáték, a Dungeons & Dragons rajongója volt. Az éjszakába nyúló játéknak köszönheti becenevét is: játékostársai szerint brit akcentussal beszélt, így kedvenc karakterét Lord British-nek nevezte el. Az iskola után a munka kiválasztásában is a számítógépek iránti érdeklődés vezette, egy Apple II gépeket árusító boltban kezdett dolgozni 1979 nyarán. Itt kezdett el komolyabban ismerkedni a Basic programozással is, és a tanuláshoz meglepő módon egy újabb fantasy játék megírását választotta. Az Akalabeth című programot megmutatta a bolt tulajdonosának, aki egyből belelkesült, és a játék eladására buzdította a fiatalembert. A nejlonzacskókban, másolt floppy lemezeken árusított program egy példánya eljutott a California Pacific Computer nevű céghez, aki azonnal leszerződött Richarddal a játék terjesztésére. Az Akalabeth elképesztő sikernek bizonyult harmincezernél is több eladott példánnyal – ne feledjük, 1979-et írunk!

Nyár végén Richard megkezdte tanulmányait a texasi egyetemen, és szabadidejében belevágott egy újabb játék megírásába, amelynek az Ultima címet adta. Az egyetemi élet még egy nagy jelentőségű változást hozott Garriott életében, itt került ugyanis kapcsolatba a Kreatív Anakronisták Társaságával (vidám gyülekezet, amely a középkori hagyományok ápolását tekinti céljának: tagjai régi mesterségek gyakorlásával foglalkoznak, valamint hatalmas fesztiválokat rendeznek, lovagi tornákkal, szigorúan saját készítésű ruhákkal és fegyverekkel). Richard azonnal beilleszkedett a társaságba, és jó néhány életre szóló barátságot kötött az itt megismert emberekkel.

1980-ban elkészült az Ultima, amelyet ismét a CPC dobott piacra; a kalandok színhelyéül egy Britannia nevű fantasy világ szolgált, amelynek uralkodója, Lord British kérte a játékos segítségét egy gonosz varázsló ellenében. A király természetesen Richard alteregója volt, és ez a sajátos párhuzam a későbbi játékokban is megjelent; sőt, Garriott közeli barátai és munkatársai is mind szerepet kaptak a legtöbb Ultimában, Iolo, Dupre, Sir Geoffrey és hasonló neveken.

Az Akalabethnél lényegesen összetettebb program ismét óriási sikert aratott, Richard viszont elégedetlen volt a kivitelezéssel, ezért rögtön nekilátott a folytatásnak, ezúttal már az Assembly programozási nyelvet használva. Az időközben csődbe ment CPC helyett új kiadót kellett keresnie; a választást megkönnyítette, hogy egyedül az éppen beinduló Sierra On-Line volt hajlandó szövettérképet mellékelni a játékhoz. Az egyetemi tanulmányokkal párhuzamosan végzett munka sok időt igényelt, így az Ultima II Apple-verziója csak 1982 nyarán került az üzletekbe. Az ismételt siker hatására Richard kilépett az egyetemről, hogy most már teljes erővel a játékfejlesztésre koncentrálhasson – egyelőre még az őt mindenben támogató szülei házában.



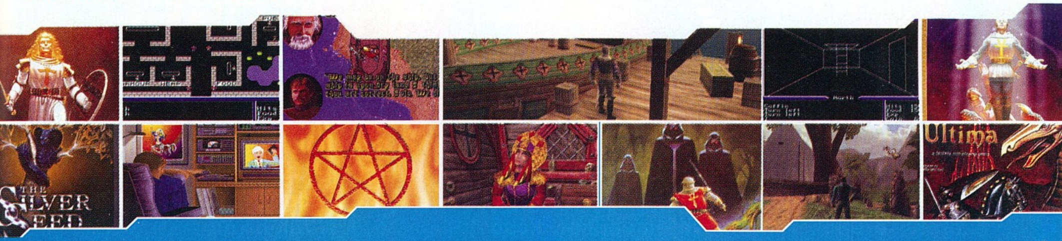
„We Create Worlds". 1983-ban Richard komoly lépésre szánta el magát: bátyjával, Roberttel és apjával céget alapítottak a harmadik Ultima kiadására Origin Systems néven – a kor szelleméhez illően a család garázsában. A játék harmadik része ősszel jelent meg, a szokásos sikereket elérve; az első két rész történetét vitte tovább, Richard programozói képességeinek fejlődése pedig ismét sokat javított a grafikán és a bejárható terep méretein.

A felnőttkor küszöbét átlépve Garriott értékrendje alapos változásokon ment keresztül, és ez a munkájára is komoly hatást gyakorolt. Bántóan kevésnek érezte a mélyebb tartalmat a hagyományos szörnyirtás-kincsvadászat-szintlépés-főgonosz kombinációra épülő játékaiban, és a negyedik Ultimánál radikális lépésekre szánta el magát. A történetnél erkölcsi és etikai kérdésekre koncentrált, összetett filozófiai hátteret kidolgozva; a program pedig első ízben vette figyelembe a játékos cselekedeteit, és így a felelőtlen gyilkolás-fosztogatás útját követők nem tudták teljesíteni a küldetéseket. Richard kétségek közepette dobta piacra a játékot, attól tartva, hogy nem tudja elnyerni a sablonokhoz szokott játékosok tetszését. A '85-ben megjelent Quest for the Avatar azonban minden korábbinál nagyobb sikernek bizonyult, példát mutatva a számítógépes RPG-k fejlesztőinek – többségük egyébként a mai napig kedvenc játékai között emlegeti.

A siker természetesen sok pénzt hozott, amelyet Richard elsősorban visszaforgatott az Originbe, újabb fejlesztőket toborozva, hogy más játékokat is kiadhasson. Maradt azonban így is éppen elég, amelyet egyre excentrikusabb hobbijaira költhetett; például saját kastélyt építtetett a játékbeli Lord British erődjének mintájára. A csillagvizsgálóval, rejtekajtókkal és föld alatti járatokkal felszerelt otthon vidám Halloween-partik színhelyéül is szolgált, melynek keretében Richard kedvére ijesztgethette halálra barátait. Közben persze nem hanyagolta el az Ultima-sorozatot sem, és 1988-ban megjelent az ötödik rész, amely megint csak a bevett sémákon túlmutató történettel és játékelemekkel rendelkezett.

1990-re az Origin az élvonalbeli C64-es fejlesztőcsapatok közé küzdötte fel magát, olyan játékokat jelentetve meg, mint a Times of Lore, a Space Rouge (amit itthon sokan az Elite folytatásának hittek – kell ennél nagyobb elismerés?), a Windwalker vagy a Knights of Legend. Az igazi fénykor azonban csak ezután kezdődött: Richardék ráeztek, hogy a játékfejlesztés jövője a gyorsan fejlődő PC-vel fog

„Az Origin főszerepet játszott a PC-s játékok, a számítógépes szerepjátékok és az online játékok fejlődésében. Ki akarhat ennél többet?" - Richard Garriott



összeforrni, és összes új játékukhoz a 386-os, VGA kártyás gépeket választották célplatformnak. Ebben az évben – utolsóként – még C64-re is megjelent az Ultima VI – The False Prophet, de ez már nem rendelkezett a PC-s és Amigás verziók részletes grafikájával és ikonvezérelt kezelőfelületével. Ugyanekkor indult útjára PC-n a legendás Wing Commander sorozat is, a nem kevésbé híres Chris Roberts jóvoltából.

Electronic Arts. A fordulat 1992-ben jött el az Origin számára: az egyébként sikert sikerre halmozó cég átmeneti anyagi problémákba ütközött az Ultima hetedik, minden korábbinál grandiózusabb epizódjának készítése során. Ez volt az egyik első egymillió dolláros költségvetésű játék, amely elsősorban elképesztően részletes világ-szimulációjának köszönhette az elhúzódó fejlesztést: az egybefüggő, nyolc várost és rengeteg dungeont tartalmazó Britanniában akár kenyeret is süthetett magának a játékos – az ehhez szükséges gabona learatásával és lisztté őrlésével kezdve a munkát. A megmentő hálás szerepét az Electronic Arts, az egyik legnagyobb feltörekvő PC-s kiadó vállalta, átsegítve a céget az apró bukkanón. Az Ultima VII – The Black Gate hatalmas sikernek bizonyult, akárcsak a Warren Spector nevével fémjelzett folytatása, a Serpent Isle, és a hozzájuk megjelent egy-egy kiegészítő lemez is.

Az elkövetkező két évben az Origin tehát folytathatta diadalmenetét, újabb Wing- és Strike Commander, valamint Ultima Underworld játékok megjelentetésével; a még fiatalos 386-os PC-k tulajdonosai pedig első alkalommal szembesülhettek a gépfejlesztés kínzó szükségességével. Az ekkor már főleg menedzseri feladatokat ellátó Richard közben vadul dolgozott a még látványosabbra tervezett nyolcadik Ultimán – és ekkor következett az első konfliktus a cégben tulajdonrészt szerzett EA-val. Az előre tervezhető pénzügyi negyedévek határidőre kiadott játékokat igényeltek, '93 végén azonban az Ultima VIII - Pagan még messze volt a befejezettségtől. Garriott végül engedett a vezetés nyomásának, és a játék alaposan megkurtítva, idegesítő kezelőfelülettel és komoly programhibákkal került piacra – és meg is bukott.

Ultima Online. Richard nem csüggedt, és egy egészen radikális ötlettel kezdett házalni az EA vezetésénél. Az Ultima VII hatalmas világának felépítéséhez egy többfelhasználós pályaszerkesztőt használtak, melyet a játékból lehetett elindítani – lényegében egyfajta multiplayer játéknak számított. Richardot azonnal foglalkoztatni kezdte az ötlet, de '92-ben még csak közvetlen modemes betárcsázással lehetett volna megvalósítani egy erre épülő játékot. Azonban egyszer csak megjelent az Internet, és szélsebesen kezdett terjedni; Garriott pedig elszánta magát az Ultima Online-változat elkészítésére. Nagy nehezen sikerült is kisírnia némi előleget az EA-tól, ami azonban az U7 engine-t használó prototípus befejezése előtt elfogyott, és a projektet a lelövés veszélye fenyegette (ismerős lehet a helyzet valami Sims nevű ismeretlen játék kapcsán... egyébként ez az ötlet is évekig az utcán hevert, Garriott ugyanis már '92-ben lelkesen nyilatkozott róla!). Richard végül sajátos lépésre szánta el magát: meghirdették a játék alfatesztelését, némi pénzmagot kérve a játékosoktól cserébe. Az eredmény minden várakozást felülmúló érdeklődés volt, amire már az EA döntéshozói is felfigyeltek, és így a projekt végre teljes sebességre kapcsolhatott. A hatalmas mennyiségű munka miatt azonban a csapat kevésnek bizonyult, és főnökei gyilkos döntés elé állították Richardot, aki végül kénytelen volt csaknem a teljes Ultima IX csapatot átirányítani az UO-ra.

Az első online multiplayer RPG végül '97 őszén jelent meg, elképesztő sikerrel: kétszázezer ember akart havidíjat fizetni a forradalmian új és stílusteremtő játékért. Garriotték éveken keresztül küzdöttek a legkülönfélébb és teljesen váratlan problémákkal: kevés volt a szerver, a hatalmas mennyiségű játékos napok alatt becsődöltette a részletesen felépített gazdasági szimulációt, és elárasztották a céget a méltatlankodó levelek és e-mailek tízezrei – nem beszélve a furfangos cheaterekről (lásd még Lord British online megölését a múlt havi Gondolatébresztőben). Az Origin lépésről lépésre, a saját kárán tanulva dolgozta ki a megoldásokat, építette fel a kisvárosnyi bürokráciát a játékosok felé – és közben dőlt a milliós nagyságrendű pénz az EA kasszájába a havi előfizetési díjakból.

Az Ultima IX - Ascension viszont közben a játéktörténelmi előrelépés áldozata lett, afféle mostohagyermek, míg végül Richard észbekapott, és az évek óta döcögő projekt élére állt. A programot szinte teljesen újra kellett volna írni, elsősorban az elavult 3D-engine miatt. Garriott minden lelkesedése és erőfeszítése ellenére azonban az EA gyilkos nyomást gyakorolt a játékra, amely végül 1999 végén került piacra – megint csak erősen befejezetlen állapotban. A bugos és lassú programot nyilvánvaló hibái miatt az első tesztekben igencsak lehúzta a szaksajtó, erre válaszul az EA rekordidő alatt nyomta le a budget árkategóriába. A csalódott fejlesztőknek még épp maradt annyi ideje, hogy a legfontosabb hibákat kijavító patch-eket elkészítsék, és már tolták is át őket újabb online projektekre, mert a vezetés abban látta a nagy pénzt...

Tiszta lappal. 2000 elejére Richardnál betelt a pohár, elege lett az EA-val kapcsolatos problémákból, a befejezetlenül piacra dobott játékokból, a lelőtt projektekből (Ultima X, Wing Commander-, majd Privateer Online) és csaknem két évtized elteltével kilépett saját cégétől. Egyes pletykák szerint maga az EA sem igazán akarta megtartani őt... ellentétben az Origin összes védjegyével, beleértve az Ultima- és Wing Commander-sorozatok minden elemét. Egyedül a Lord British név maradt meg Garriottnak.

Az Origin mélyrepülése ezután egyre gyorsuló tempóban folytatódott: először bejelentették az Ultima Online 2-t, ami 3D-s grafikára épült, és egy egészen elborzasztó steampunk Britanniában játszódott volna. Ennek ellenére komoly érdeklődés övezte az első igazi MMORPG folytatását – amíg az EA 2000-ben meg nem gondolta magát, és le nem lőtte a projektet, mellékesen kirúgva a komplett fejlesztőcsapatot. A gárda egy szertartásos búcsúünnepségen máglyán égette el a design doksikat, UO2 pólókat és egyebeket az ex-Origines fejlesztők és Richard aktív részvételével. Ami az Originből megmaradt az innentől kezdve elsősorban az UO fejlesztgetésére és fenntartására koncentrált – a játék a mai napig népszerű, még mindig százezernél több aktív felhasználóval rendelkezik. Mostanában tapasztalható némi mocorgás, az EA váratlanul előkotorta az Ultima X-et – de az eddigi infók alapján nagyon harmatosnak ígérkezik a játék.

Ami Richardot illeti, őt egy ideig kötötte az EA-val aláírt szerződés, amelynek értelmében egy adott ideig nem folytathatott semmiféle játékfejlesztéssel kapcsolatos tevékenységet. Az időt különféle vidám kalandtúrákkal töltötte, járt például az Antarktiszon és a Titanic roncsainál, továbbá szeretett volna űrhajózni is – bár ezt egyelőre kénytelen volt elhalasztani.

A nonkompetitív szerződés lejárta után pedig nagy lendülettel tért vissza a játékfejlesztéshez, és Tabula Rasa néven titkos új online projektbe kezdett, amihez maga köré gyűjtötte volt Origines embereinek jó részét. A mögöttük álló kiadó a koreai NCSoft, amelyről azt kell tudni, hogy például a jelenlegi legtöbb felhasználóval rendelkező Lineage MMORPG is hozzájuk tartozik. A hírzárlat egyelőre igen hatékony – az ígéretek szerint a következő E3-on számíthatunk egy elsöprő bemutatkozásra...

LY

KILLING SPREE!

Általában igyekszünk elfogulatlanul írni a programokról, de most kivételt kell tennem: a Halo ugyanis a kedvenc játékom immár két éve, mióta először végigjátszottam Xboxon. Ezért is sajnáltam, hogy az előző számunkban – ahol, ha rajtam múlott volna nem kap ilyen szánalmasan alacsony, 94%-os értékelést... - nem esett túl sok szó a multiplayer részéről, amely pedig lenyűgöző, magával ragadó és abbahagyhatatlan. Szerencsére sikerült kikövetelnem két, később kissé összeszűkült oldalt, így most olvashattok egy élménybeszámolóval egybekötött tippcsokrot minden idők legjobb játékának online küzdelmeiről.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az eredményes játékhoz elengedhetetlen, hogy jól fusson gépünkön a Halo. Természetesen ez minden masinán más beállításokat jelent, de általános tipp, hogy mindig a legújabb drivereket használjuk. A legnagyobb sebességnövekedést a video-opciók között a fém-, illetve jégfelületek csillogásának (Specular) kikapcsolásával érhetjük el, ez egyes pályákon akár meg is duplázhatja a képfrissítést – ráadásul multiplayer öldöklésben nincs is túl nagy szerepe. Szintén elhanyagolható fontosságúak az árnyékok, valamint a lövésnyomok (Shadows, Decals); persze sokat dobnak a látványon, de ha a szaggatásmentes játék, és az élethű golyónyomok között kell választani, nem lehet kétséges a döntés.

A szerverek megtalálására három módszert próbáltunk ki. Az első a beépített kereső – amely elvileg a GameSpy módosított verzióját használja – nem hozott jó eredményeket, volt, hogy estefelé is mindössze 10-15 szervert talált. Használhatunk „rendes" GameSpy-t is, így már jobb eredményeket kapunk, de legjobbnak az All-Seeing Eye-t (www.udpsoft.com/eye) találtuk. Többször is összehasonlítottuk a GS-sel, és mindig több szervert és játékost lelt, így nektek is ezt tudjuk ajánlani.

A HENTELÉS EZEREGY MÓDJA

A Halo alapból is rengeteg játékmódot tartalmaz, de a lehetőségek száma ennél sokkal nagyobb, modok nélkül is teljesen eltérő játékszabályokat dolgozhatunk ki. Kedvünkre állíthatunk a felvehető fegyverek, vagy az elköthető gépek listáján, így egész durva dolgokat hozhatunk ki. Intenzív élményben lesz részünk, ha egy zárt pályán beállítjuk, hogy csak rakétavetőt lehet használni, ezt megfejelhetjük azzal, ha végtelen számú gránátot adunk a játékosoknak, esetleg láthatatlanná tesszük őket. Egészen más játékélményt nyújt, ha mondjuk kizárólag a mesterlövészpuska elérhető, és ehhez egy hatalmas pályát társítunk. Ugyanígy a járművek léte is alapvetően befolyásolja a játék képét. Minden jármű életveszélyes fegyver: a Ghost gyors manőverezhetősége miatt gázolással fog a legtöbbet aratni, a Banshee felülről kísérheti a többieket – ne feledjük, van másodlagos támadása! – a Scorpion pedig bármit képes elintézni, ráadásul kitűnően alkalmas bázisvédelemre is (a Death Island pályán például, ha otthonunkkal szemben beállunk a tengerbe, egymagunkban megvédhetjük a zászlót). A két Warthog közül saját tapasztalatom szerint az eredeti, gépágyús az erősebb, a rakétavetős korlátozása (három lövés után hosszú ideig tart az újratöltés) miatt kevésbé használható. Érdemes végigvinni az egyjátékos módot, nem csak azért, mert örök életre szóló élményt szerezhetünk így, hanem azért is, hogy kitanuljuk az egyes fegyverek erősségeit és gyengéit. Mindig úgy legyünk felszerelve, hogy egyik fegyverünk messzire is hatékony legyen, a másikkal pedig közelharcban legyünk erősek. A sörétes puska-pisztoly kombináció például igen hatékony, ráadásul a legtöbb pályán újjáéledés után azonnal át tudunk erre váltani. Jól működő összetétel, ha van valamilyen plazmafegyverünk, mellyel leszedjük ellenfelünk pajzsát, és ha ez megtörtént, valamilyen emberi cuccal végezzük ki (egy túltöltött Covenant pisztoly-gépfegyver kettős csodákra képes).

Ha végigjátszottuk a játékot, valószínűleg profivá váltunk gránátozásban, és erre szükség is lesz. Átjárókat zárhatunk le, járműveket állíthatunk meg,

ha pontosan célzunk. Pár (tucat...) órányi gyakorlás után már a száguldó Warthogokat is megviccelhetjük egy jól kiszámított hajintással. Általában a repeszgránát hasznosabb, mert hamarabb robban, így ellenfeleinknek kevesebb ideje van a reagálásra. A ragadós plazmagránátok leginkább járművek ellen használhatók; különösen az elbizakodott, a talajhoz közel repülő Banshee-pilótákat lehet vele meglepni.

Életfontosságú kitanulni a két új fegyvert, a Fuel Rod Gunt (egyjátékos módban ezt használják a Hunterek, illetve az utolsó pályákon néhány Grunt is) és a lángszórót. Előbbi nagyon durva lett, véget vetve a fegyverek óvatos kiegyensúlyozásának. Kevés pályán vehetjük fel, ott is viszonylag rejtve találjuk őket – de ha már nálunk van, nem állítanak meg minket. Ugyan gyorsan melegszik, egyhuzamban csak öt lövést adhatunk le vele, de három találattól mindenki kifekszik, ráadásul pontosan célozni sem kell vele, lévén a lövedék hatalmas területen sebez, így ez a fegyver mindennél durvább. Nagyon sokan utálják – nem véletlen, hiszen ha ezzel valaki beszambázik egy bázisra, elképesztően nehéz onnan kitakarítani. Ezért mostanában egyre több szerveren terjed a Classic Weapons beállítás, ami ezt és a lángszórót kiveszi a fegyverek közül. Pedig utóbbival semmi baj nincs, kitűnő védelmi eszköz, mégsem tesz legyőzhetetlenné. Offenzívában semmi értelme nincs használni, mert túl lassan öl, de bázisvédelemre kitűnően alkalmas, főleg, mivel akit eltalálunk vele, az egy ideig még lángol, azaz sebződik és a fél képernyőt eltakaró tűz miatt jó eséllyel eltéved, falnak szalad.

HOZD A ZÁSZLÓT!

Ismét elfogult leszek: a Halo ugyan deathmatch-ben is nagyszerű, és a különleges játékmódokat (mint az Oddball, ahol egy koponyát kell minél tovább magunknál tartani, vagy a Race, ahol körözni kell a pályán) is érdemes kipróbálni, a játék igazi ereje a CTF-mód. Én élvezetesebbnek, addiktívabbnak találtam, mint bármelyik korábbi FPS hasonló módját, mégpedig a járművek használata miatt. Igaz, a Battlefieldben hatvanszor ennyi jármű van, de az kaotikusabb, kevésbé érzem benne a csapatmunka fontosságát. Itt ugyanis a Rambók, a magányos farkasok hamar elhullanak, és csak ártanak csapatuknak. Mindenképpen csatlakozzunk a többiekhez, vegyük fel őket a Scorpionnal vagy a Warthoggal (általánosan elfogadott, hogy ha csapattársunk meglő minket, miközben vezetünk, akkor nem bunkó, hanem azt akarja, hogy várjuk meg), illetve mi is csatlakozzunk hozzájuk.

Vészesen közelít a lap alja, már csak néhány tippre van hely a legnépszerűbb pályákkal kapcsolatban. A Gephyrophobián, illetve az Infinityn kössünk el egy Banshee-t (előbbinél zászló melletti teleportok visznek oda, utóbbinál a bázis tetejére kell felcaplatni), és felülről pásztázzuk a terepet. Az Ice Fields térképen a védekezés legjobb módja a lesben állás a tetőn, lángszóróval. A Sidewinder pályán a felső szinten levő teleport útját kövessük – gyorsan közlekedhetünk a bázisok között, ráadásul az úton Fuel Rod Gunt is találhatunk. A két legnépszerűbb hely a Timberland, illetve a legendás Blood Gulch – mindkettőn az oldalsó útvonalon érdemes megközelíteni a másik bázist, ha rejtve akarunk maradni. Zárásként csak annyit: a zászlóval hatalmasakat lehet ütni, rengetegszer két-három embert is meg tudtam ölni vele, és így jutottam el a gyors hazajutást jelentő járművek egyikéhez.

Grath

Amerikában médiatörténelmet írtak és a tömegtájékoztatás megkerülhetetlen tényezőjévé váltak. Iránban a szabadság szócsövévé nemesültek. Lengyelországot döbbenetesen gyorsan hódították meg. Nálunk is egyre népszerűbbek a nyilvános online naplók, a blogok.

RÉGI IDŐK POSTJAI

Hazánkban a megfizethető otthoni internet nehézkes elterjedésének köszönhetően késett pár évet a blogőrület. Amikor Angelday (régi PC Gurukból is ismerős lehet a neve) 2001-ben fellőtte a webre a Plastik.hu-t – és ezzel az első magyar bloggerré vált –, a blogok már majdnem tíz éves történelemmel rendelkeztek.

Az első blog nem volt más, mint az első weboldal, amit WWW atyja, Tim Berners-Lee hegesztett 1992-ben. A http://info.cern.ch címen működő lap néhány linket és magyarázó szöveget tartalmazott a világháló újdonságairól. Bár onnantól kezdve folyamatosan működtek hasonló oldalak, sokan mégis 1996-97-re datálják az igazi blogolás kezdetét. A mikrokomment-blogok (linkek pár mondatos véleménnyel, ajánlással) mellett ekkorra bukkantak fel a személyesebb hangvételű, inkább naplóra hasonlító oldalak, és ekkorra állt össze a webnaplók elengedhetetlen velejárója, a blogközösség. Rebecca Blood blogtörténész kutatásai szerint a „weblog" elnevezés születése '97-re tehető, bizonyos John Barger említette először egy decemberi postjában (a bejegyzés neve blog-szlengül). Bő egy évvel később Peter Merholz bloggernek köszönhetően született meg a rövidített „blog", majd a „blogger" elnevezés. 1998 végére összeállt az első bloglista (23 linket tartalmazott), 1999 nyarán pedig debütált a Pitas és a Blogger, két úttörő szolgáltatóoldal, amelyek segítségével bárki könnyen és gyorsan létrehozhatott és karbantarthatott saját blogot. Innentől kezdve nem volt megállás: követhetetlen gyorsasággal szaporodtak az online naplók.

A SZÁMOK TÜKRÉBEN

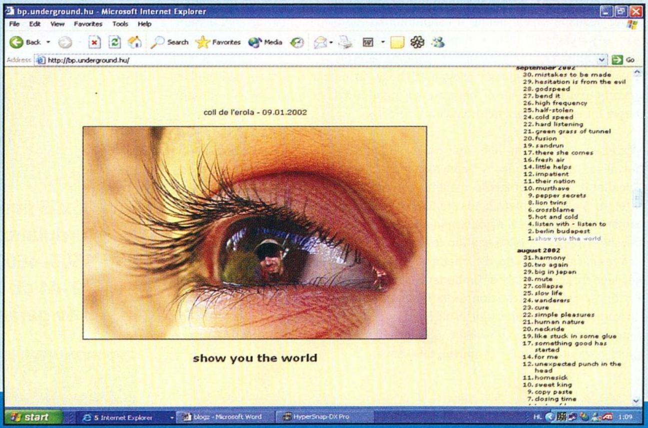
A Perseus Development kutatóvállalat idei felmérése szerint jelenleg négymillió felett van a blogok száma és év végére eléri az ötmilliót – jóllehet három weblogból kettőt félbehagy a gazdája, sőt, egymillió blog nem élt tovább egy napnál. Az aktív webnaplók átlagosan kéthetente szolgálnak új tartalommal, és mindössze ötvenezer blog frissül naponta. Az oldalak több mint 90%-át 30 alattiak írják, a bloggazdák 56%-a nő. Az átlagos blog napi olvasóinak száma kevesebb, mint 250.

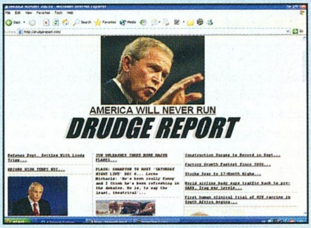
„MARADJANK VELÜNK, A BANNER UTÁN VISSZAJÖVÜNK."

Ma jóval könnyebb az egyszeri blogger élete, mint a hőskorban volt. Egy svájci programozónak köszönhetően WAP-ról is lehet blogot frissíteni, blogkézikönyv ad eligazítást az online naplókhoz (szerzője a már említett Rebecca Blood), és pár hónapja hazánkban is elindult az első magyar blogszolgáltatás, a freeblog.hu. A bloggerközösség díjakat (bloggies.com) és citromdíjakat (antibloggies.com) oszt, nemzetközi konferenciát (BlogTalk) szervez Bécsben... Hiábavaló lenne tagadni: a blogjelenség olyan volumenű, hogy egy ideje a sajtó sem mehet el szó nélkül mellette (nem meglepő, hogy nálunk a több bloggert is foglalkoztató Index jár élen a webnaplókról szóló híradásban).

A média és a világ figyelme 1998-ban irányult a blogokra, mindenekelőtt Matt Drudge oldalára (drudgereport.com), ahol a bloggazda – olvasói által beküldött linkek, infók segítségével – a kezdetektől fogva naprakészen követte a Lewinsky-botrányt. A kiegyensúlyozott tájékoztatásra vágyó netezők hamar rákaptak a Drudgereportra, és az oldal népszerűsége azóta is csak nő. A site napi látogatottsága milliós nagyságrendű, és az oldal egyetlen bannerének köszönhetően évi egymillió dollárra tehető az általa termelt haszon – a költségek pedig elhanyagolhatóak (a gazda mellett egyetlen részmunkaidős alkalmazott gondozza az oldalt).

A Drudgereporthoz hasonló hír- és véleményközlési forma, a nanopublishing egyre népszerűbb. Az Index főszerkesztője, Uj Péter új sajtóüzletágként emlegette egy tévéműsorban, David Weinberger marketingszakember és író szerint pedig ez a tájékoztatási mód teljesen át fogja alakítani az újságírást. Mivel a blogok révén egy témát több egyéni nézőpontból is megvizsgálhat az olvasó, lassan elkopik a hivatalos hang – véli Weinberger. Fontos tényező a net által biztosított véleményszabadság is, mint azt Irán példája mutatja: az országban, ahol az utóbbi években több tucat sajtóterméket szüntetett be a cenzúra, a blogok jelentik a szabad sajtót (sőt, az iszlám törvények szerint tilos szexuális felvilágosítást is online kapják meg a fiatalok). És míg Iránhoz hasonlóan több közel- és távol-keleti országban a hatalommal dacolva létezik a blogok egy része, addig a világ szabadabb felén egyre több próbálkozást látunk a blogolás intézményesítésére és szabályozására. Előbbire példa a Berkeley Egyetem újságírószaka, ahol kötelező tantárgy a blogírás, utóbbira pedig az Európa Tanács törekvése. Az ET szeretné kiterjeszteni a sajtótermékekre érvényes válaszadási és helyreigazítási kötelezettséget a teljes online médiára, így a blogokra is. A blogtársadalom természetesen felhördüléssel rea-





gált a felvetésre, mondván éppen a blogok lényege, a szabad szubjektivitás kerülne veszélybe.

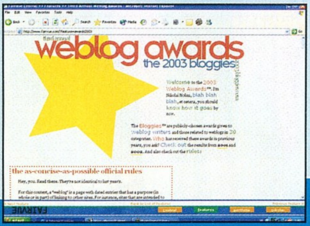
ADRIAN MOLE A NETRE MEGY

Hazánk blogéletére nem jellemző a nanopublishing (és belátható időn belül nem is lesz az), inkább a privát naplók dívnak. Ezerféle oka lehet annak, amiért valaki blogot kezd írni, vagy éppen abbahagyja az írását (lásd ismert magyar bloggerek vallomásait a szomszéd oldalon). Blogolhat egyetlen ember, csoport, hivatalos személy, híresség, vagy akár cég. Éppen ezért csak körülhatárolni lehet a „blog" szót. Talán a többé-kevésbé rendszeres frissülés és a személyes hang a legfontosabb jellemzők – ezekkel minden aktív webnapló rendelkezik. Gyakori ismertetőjegy még a hozzászólási lehetőség, a látogatói statisztika és szinte elmaradhatatlan a linktár, amely a bloggazda által olvasott blogok hivatkozásait tartalmazza. Mivel nagyon sok blog terápiás vagy önismereti céllal készül (egy lengyel kutató szerint a bloggerek többsége jobban érzi magát egy bejegyzés publikálása után), jellemző az őszinteség, melyhez a bloggazda általában álnévvel teremti meg a biztonságot adó inkognitót.

Rebecca Blood azt mondja, ha valaki blogírásba kezd, nagy változásokat várhat az életében. Olvasgatni fog más blogokat, egy idő után találkozik más bloggerekkel (egy felmérés szerint a bloggerek 70 százaléka ápol ilyen jellegű kapcsolatokat), hasonló gondolkodású embereket ismer meg, új barátokra tesz szert. Ha két blogger találkozik, már tulajdonképpen ismerik egymást, hiszen olvassák egymás naplóját – sőt lehet, hogy blogjukon olyan dolgokat is közölnek, amelyeket élőben nem mondanának el egymásnak. A blog tehát komoly kapcsolatteremtő erő.

Persze, nem csak a bloggerek olvassák a blogokat. Szép számmal akadnak „civil" olvasók, akik követik a számukra szimpatikus bloggerek gondjait és örömeit, hozzászólnak a bejegyzésekhez, esetleg tanácsokat is adnak. Néhány hónapos működés alatt minden aktív blog összegyűjti a maga mikroközösségét, amelynek már érdemes írni. Még akkor is, ha bloggernek éppen nincs kedve hozzá.

Stőki



BLOGGEREK A BLOGJUKRÓL

Anonim bloghíresség:
A blogom olyan keresztmetszetem, amelyben én döntöm el, mit akarok megmutatni. Jóleső nyújtózkodás egy barbibaba szerepében, akinek nem kell okosakat mondania, és senki nem várja el hogy filozófiai fejtegetésekbe bonyolódjon. Aki lehet érzelgős és nem kell vagányul állnia a kihívások elé. Mert ez a barbibaba élőben nem hagyja magát barbiskodni, mert azt hiszi, hogy akkor nem szeretnék őt, és nevetséges volna. És akkor ír egy blogot, hogy bebizonyítsa magának: nincs igaza. Kíváncsi vagyok magamra az olvasóim által. A nevem ne közöld, mert nem akarom, hogy bárki is más úton találjon a blogomra, mint ami annak a „természetes" módja.

Basszuskulcs (basszuskulcs.blogspot.com):
Goren régi ismerettsége, az íráshoz való vonzódás, na meg nagyfokú exhibicionizmus kezdte el írattatni velem a blogot. Nem tudom, hogy mit jelent nekem, de minden nap lementem, és amióta írom, teljesen megváltozott az életem. Ja, és így még több ember tudja meg, mi is történt kedvenc csapatommal, az isteni Liverpool FC-vel, és ez nagyon fontos.

bp.underground (bp.underground.hu):
A site első ránézésre egy galéria, az egyes napokhoz és helyekhez egy-egy ott és akkor készült fotó kapcsolódik. A többi csak nekem szól: a cím és a kép viszonya egy kódolt naplóként funkcionál, így lehet, hogy lassan 3 évre visszamenőleg tudom, mi járt a fejemben egy adott nap.

FTDS (jelenleg nem bloggol):
Terápiás céllal kezdtem, túl akartam tenni magam magánéleti kudarcokon. Úgy érzem, ezt elértem, a blog abban a formájában beteljesítette a sorsát, ezért – és mert ellaposodni éreztem –, letettem a lantot. Erőteljes vonulat volt anno az irományokban az életem nagy részét kitevő céges események kommentálása: a blogban hangot adhattam mindannak, amit épeszű ember személyesen nem tesz szóvá – már ha valamiért kell neki az állás. Ha úgy tetszik, kitombolhattam magam.

Goren (goren.blogspot.com):
Legtöbbször a reggeli kávé után írom meg a postomat, ami elég sokat segít abban, hogy helyére tegyem az előző nap történteket. Emellett a levelek és statisztika adnak egyfajta sajátos közösségi élményt.

karlsruhe (karlsruhe.blogspot.com):
A karlsruhe azért van, hogy engem szórakoztasson, aki a karlsruhe vagyok, és írogatom ezt az egyszálbél lapot. Az jelenik meg, ami engem érdekel, és amiről feltételezhető, hogy másokat is érdekelhet (és ez a másodlagos szempont, így aztán kívülállóknak valószínűleg nem túl érdekfeszítő a blog). Emellett jól szolgál, mint az elmúlt hónapok hülyeségeinek szubjektív dokumentációja, és, ja igen, ez nagyon fontos: a csajok. „Ők az élet, haver."

Kzamm Diaries (kzamm.netfirms.com):
A Kzamm Diaries egy renegát kzammita ügynök megfigyeléseinek története, egyben tisztelgés Kurt Vonnegut előtt. Kiáltvány a technológia és a gépek szépsége, a civilizáció védelme és a rácsodálkozás képessége mellett. Elítéli a döntéshozók, a reklámozók, a végrehajtó hatalom és a gyorséttermi alkalmazottak túlkapásait. Igazából azonban arról szól, hogy szabadság, szerelem és Pop-Tart (cukros-lekváros amerikai reggeli étel) nélkül felkelni sem érdemes.

Myreille (myreille.freeblog.com):
A blogom egy mély lyuk, ahova beleszórom az örömeimet, a fájdalmaimat, boldogságom és szomorúságom. Nem akarom kidobni ezeket az érzéseket, ezért kiírom őket magamból, és ide rejtem. Nem tudom, hogy mi lesz velük. Lehet, hogy az enyészeté lesznek, de lehet, hogy egyszer még előveszem, és újra átélem őket.

NeuroLOGia (blog.carpenterdesign.hu):
Azért lett, mert viccesnek tűnt ez a kissé novellaszerű kommunikáció külföldön élő haverommal, és mert volt néhány közölni való gondolatom. Az egyetlen célja az volt, hogy jól szórakozzunk – az már csak hab a tortán, hogy mások is nagyon jól szórakoztak rajta. Aztán abbahagytam, mert idővel változtam, más dolgok lettek fontosak, és már nem éreztem annyira tartalmasnak a blogot. De megérte, ugyanis ennek köszönhetem jelenlegi munkahelyem, azt, hogy belecsöppentem a rádiózásba, és a baráti köröm is bővült.

Neverminder (neverminder.blogspot.com):
A blog név nélküli, kisírom-a-bánatom naplónak indult, csak éppen arra nem számítottam, hogy alig tíz nap alatt elbukom az inkognitómat. Most már több mint egy éve írom, és mindenki olvas. Az expasi (aki miatt belefogtam), az anyám, a barátaim, és vélhetően rengeteg két-három kézfogásnyira levő ismerős és ismeretlen. Kicsit szappanopera ez az életemből, kicsit napló, kicsit újságszerűség, mint a legtöbb hasonló egyszemélyes blog. Próbálok vicces lenni, hogy elszórakoztassam az olvasókat, még akkor is, ha ez az én bőrömre megy néha.

Official Report (srakker.blogspot.com):
Írom, hogy ne felejtsem el, hogy mégis mit csináltam heteken, hónapokon át. Így nem alakítja át szürke masszává a mindennapjaimat az emlékezés vagy annak hiánya. Így egészen másféle szürke massza lesz belőle. Ott van persze az exhibicionizmus is az okok között – az anonimitás kétes értékű pajzsa mögé húzódva sokkal sarkosabban, természetesebben fogalmaz bárki. Arra is lehetőség adódik, hogy a blogomon keresztül mások is megismerjenek, afféle társadalmilag eltűrt voyeurködés során ránézzenek arra az arcra, amit magamról mutatni akarok. Persze a legfontosabb a saját magammal szembeni őszinteség, mert anélkül nem sok teteje van a gépelésnek.

She (she.addict.hu):
Ha vizuálisan kellene megjelenítenem, akkor egy több méter magas emelvényt rajzolnék le, és hozzá egy megafont. Aztán mellérajzolnék egy csendes szobát, ahol mezítláb ülünk párnákon. Ez azért van, mert nem tudom pontosan, hogy kik olvasnak, és hozzájuk hangszóróval szólnék... de amikor kiderül, hogy az olvasó egy közeli ismerősöm, akkor egyből az a párnás szoba jut eszembe, ahogy ott fetrengünk lazulva, és beszélgetünk.

Theatreal (theatreal.blogspot.com):
Elveszítettem a párom, és eleinte a blog vált mindennapjaim társává. Aztán ahogy telt az idő, észrevettem, hogy a nyílt napló révén emberek kerülnek az életembe (valós vagy bináris értelemben), illetve, hogy én is bekerülök az övékbe... Az pedig, hogy mint meleg nyíltan vállalhatom magam ezen a platformon (is) csak még szerelmesebbé tesz a Theatrealba.

Torokszofi (torokszofi.blogspot.com):
Azért írok, mert szeretek írni. Azért írok, hogy olvassanak. Hogy akik messze vannak, tudják, mi van velem. Ez nem napló. Ha naplót akarnék írni, kockásfüzetbe írnám.

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

A Secret Level boszorkánykonyhájában újabb feldolgozás készül a világ legnépszerűbb kártyajátékából, melyet az Atari fog eljuttatni a polcainkra, a tervek szerint még ennek az évnek a vége előtt. A készítők igyekeztek oly módon megoldani az Xbox-ra vitelt, hogy ne csak a fanatikus rajongók élvezhessék, így a játékból egy hibrid akció-stratégia lett.

A 2D-s verekedős játékokból megszokott felállás szerint a két párbajozó fél a képernyő két oldaláról néz egymással farkasszemet, de a szokásos ütésváltások helyett itt különböző lényeket és varázslatokat szabadítanak egymás nyakába. Eközben a pálya különböző pontjairól gyűjtögetik a manát, amelynek segítségével egyre erősebb és hatékonyabb mágiákkal egészül ki a küzdelem. Az óriási variációs lehetőség a varázslatok tulajdonságainak különbözőségéből, a lények megidézésének helyéből, az időzítésből és a mágiák kombinációjából áll.

Az alapból a játékhoz mellékelt kb. 70 varázslat elsőre nem tűnik soknak a kártyás játék több ezer lapjához képest, de egyrészt a kombinációs lehetőségek ezt megsokszorozzák, másrészt pedig az Xbox Live-on keresztül már nem sokkal a megjelenés után tölthetjük a kiegészítéseket újabb mágiák és arénák formájában.

Természetesen a varázslatok kiválasztása és azok vizuális megjelenítése a Magic jogtulajdonos Wizards of the Coast segítségével történt, ami nem is volt olyan könnyű, hisz a kártyákon található képekből nem minden esetben volt egyszerű 3D-s lényeket és vizuális effekteket készíteni. Apropó megjelenítés: erre nem fogunk panaszkodni, ugyanis az egész játék mögött az Unreal motor áll, hiszen a Secret Level igen közeli kapcsolatban áll az Epic-kel, ők portolták ugyanis az Unreal Tournamentet Dreamcastra.

A legnagyobb eltérés a kártyához képest, hogy ez a játék nem körökre osztott, hanem minden valós időben történik. Ráadásul megszüntették a véletlenszerűséget, vagyis nem kell majd azon siránkoznunk, hogy miért nem jön már a megfelelő lap, pedig – mondjuk - hármat is tettem a pakliba. Azonkívül az eredeti játéknál az sem volt szempont, hogy egy adott lényt a csatatér melyik részén idéztünk meg és hogy milyen gyorsan mozog, itt viszont a győzelmünk múlhat rajta

Paklinkat egy szerkesztő segítségével válogathatjuk össze, lehet egy vagy többszínű is, megkötések nincsenek, viszont nem érdemes csak nagyon erős kártyát tenni a paklinkba, hiszen akkor a játék elején, amíg kevés manánk van, nem tudunk semmit csinálni, és levernek, mint a cölöpöt.
Már említettem a Live-kompatibilitást, de az nem csak új arénák és varázslatok letöltésére lesz használható, hanem egymás ellen is vívhatunk majd meccseket, természetesen világszintű rangsorral és statisztikákkal megfejelve.

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK

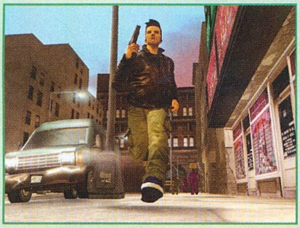
Voltaképpen nem újdonság, mégis megérdemli, hogy szót szóljunk róla, hisz azt hiszem, hogy a Halo-n kívül kevés kétéves játék portolását várták annyira, mint a GTA sorozat Xbox-os kiadását. Mint ahogy már említettük egy kisebb hírben, a PS2-es duplacsomag megjelenésével egy időben Xboxra is megjelenik (illetve mire ezt olvassátok megjelent) a GTA3 + Vice City egybecsomagolva. Hogy itt nem zárjuk le a cikket, annak az az oka, hogy nem kis szerencsénkre és megelégedettségünkre nem egyszerűen arról van szó, hogy egy az egyben átültették a PS2-es játékot Xbox-ra, hanem a Rockstarnál mindent megtettek, hogy a box tulajok is megnyalják mind a tíz ujjukat a játék után.

Annyit rögtön az elején leszögezhetünk, hogy a játékmenetben az égvilágon semmi nem változott, viszont lecserélték az összes textúrát, aminek köszönhetően minden grafikai felirat tűéles lett, még azt is könnyedén leolvashatjuk a táblákról, hogy az adott utcában mettől-meddig lehet parkolni. Emellett kihasználták a Xbox fény- és részecskeeffektjeit, amitől az autók váltak olyan szép csillogóvá, hogy nincs is szívünk összetörni őket.

A játékmenetre is igencsak jótékony hatással lesz, hogy a látótávolság a PS2-es verzió 1-2 háztömbjéről 4-5-re nőtt, amelynek segítségével elkerülhetjük azt a némileg bosszantó eseményt, hogy a kétszázzal száguldó sportkocsinkkal vagy motorunkkal felkenődünk az épp előttünk „materializálódó" teherautó elejére.

És ebben a verzióban már lehetőségünk lesz saját zenéket keverni az autórádiónkba, ami a PC-seknek nem volt újdonság, de a PS2-ben a tároló hiánya miatt értelemszerűen kimaradt. Érdemes még megemlíteni a teljesen Dolby Digital 5.1-es hangokat és a széles képernyős progresszív kép támogatását is.

Mint a fentiekből látszik, méltó módon jelenik meg a GTA Xboxon. Már csak abban reménykedünk, hogy az esetleges következő részre nem kell plusz két évet várnunk rá.



toti

1944: ACROSS THE RHINE

1945 március 7-én Patton tábornok Harmadik Hadseregének elöörsei épségben foglalták el Remagennél a Ludendorff vasúti hidat. AWehrmacht utászainak ezen baklövése révén Napóleon császári gárdistái után 140 évvel újra idegen alakulatok, immár Sherman tankok lánctalpai zörögtek a Führer számára a "német eltökéltség" szimbólumát jelentő Rajna vize felett.

Ötven esztendővel később, az ereje teljében lévő, szintén amerikai MicroProse végre elérkezettnek látta az időt egy elsöprőnek ígérkező támadás megindítására a a számítógépes stratégia játékok fejlődésének gátat szabó, idejét múlt és sivár Hexagonok birodalma ellen. Látszólag minden a helyén is volt, hiszen '95-ben nem létezett patinásabb név a katonai szimulációk terén, mi több, a hangzatos propagandakampány hatására nem férhetett kétség a „akció" általános támogatottsága felől sem. Mégis, a számos győzelemmel végződő kisebb összecsapás ellenére a hadművelet olyannyira elrettentő kudarccal végződött, hogy a mai napig nem történt újabb értékelhető kísérlet a klasszikus értelemben vett profi – ámde ingerszegény - stratégia játék és a látványos 3D-s megjelenítés ilyen mértékű ötvözésére. Valójában nem túlzás azt állítani, hogy az ATR a korszak legáhítottabb és legtürelmetlenebbül várt harci szimulációs programja volt. Megjelenését követően azonban mégis inkább elementáris átverésről mintsem magasztaló dicshimnuszoktól zengett a PC-s társadalom.

Pedig nem összecsapott fércműről volt szó. Már a mellékelt 140 oldalas, történelmi ismertetőkben jócskán bővelkedő kézikönyv is megállta volna helyét önálló kiadványként! A nyugat-európai hadszíntér D-naptól számított minden jelentősebb eseményét feldolgozó kampányrendszer, a szembenálló felek által bevetett jellegzetes páncélosok, páncélvadászok és lövegek széles választéka vagy éppen a 3D-s környezet részletessége mind-mind alaposan átgondolt tervezésre és kivitelezésre utalt. A közel 100 km2 nagyságúra méretezett harcterek pedig kellően komplex, de még éppen nem kezelhetetlen létszámú egységet feltüntető, maximum zászlóalj szintű hadmozdulatok végrehajtását tették lehetővé, indokolatlanná téve minden tartalmi hiányosságra utaló kifogást.

Viszont egy lépéssel közelebb kerülhetünk a valós okokhoz, amennyiben az akkori, preWin95 időszakban még innovatívnak számító, „négyablakos" kialakítású rendszerben gyanítjuk az AT-t ért kritikák forrását. Tény, hogy ez az erősen SimCity-s fílinget árasztó megjelenítési mód sokat tett a harci hangulat csökkentése érdekében, azonban sem ez, sem az akkortájt még nagyvasnak számító DX4/100 & 8Mb ram konfig-okon tapasztalható, esetenként idegtépően hosszú töltési idők nem jelentettek volna elegendő okot a programot övező ilyen mértékű kiábrándultsághoz. Az ATR vesztét minden kétséget kizáróan az a marketingesek promo-anyagai által keltett - és a fejlesztők részéről meg nem cáfolt - imázs okozta, mely az első ütközet pillanatáig mindenkiben meghagyta az oly régóta remélt, kívánt és várt "második világháborús Tank Platoon" illúzióját. Azonban 3D-s akció ablak teljes képernyő méretűre nagyíthatóságának hiánya, a program – leginkább vonzó - szimulációs elemét sikeresen degradálta csupán szemet gyönyörködtető haszontalansággá. Akár a sors kegyetlen fintorának is tekinthető, hogy származása révén az ATR mindenképpen dobogós alkotásnak született. Talán így történhetett, hogy a kezdeti lelkesedésem alábbhagytával, nálam is pont ezen helyezés jutott számára, a „Irgalmatlan Ász lehetett volna" kategóriában.

Sorell'

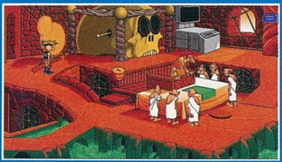
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Day of the Tentacle. Ismerős? Ha nem, akkor még fiatal vagy, és kimaradt az életedből a kalandjátékok evolúciójának pár teremtménye, melyekhez a mai játékgyártó génsebészek néha még mindig visszatérnek, hogy egy kis DNS-t lopjanak a mai, az akkori viszonylathoz képest hihetetlen grafikájú, ugyanakkor néha hihetetlenül ötlettelen és unalmas kreálmányaikhoz. Ez valahogy igaz sajnos a gondolkodtatóbb típusú játékkínálat nagy részére, mert a mai játékiparra a klóngyártás a legjellemzőbb fejlesztési forma, és a hatalmas játékkínálat ellenére néha hónapokat kell várnunk egy-egy valódi gyöngyszem megjelenésére.

A Woodruff régen ilyen gyöngyszem volt, bár az akkori gamereket rendesen felkavarta az a tény, hogy csak Windows 3.1 alatt futott, mivel a kor szelleméhez mérten inkább a DOS-os játékok voltak azok, amelyek az amúgy is szűkös 486-os erőforrásokat még elegendőnek találták. De a Win kapásból megette a 16bites gépek 4-8mega RAM-ját és 40% processzor idejét, ami a képernyőkezelésben meg is mutatkozott, és ha akkor azt mondják nekünk, hogy ez lesz a default játék platform, háát... Na mindegy. A Woodruff maga egy elég nehéz, ugyanakkor nagyszerűen szórakoztató kis game volt, ahol nagyrészt logikai feladatokat kellett megoldani, a „végy fel egy tárgyat és használd a megfelelő helyen" valamint „beszélj mindenkivel akit látsz" szabályok szerint. A nehézség főleg abban nyilvánult meg, hogy nem mellékeltek hozzá feliratozást, így az oroszórán nevelkedett játékosok elég nehezen értették meg az angol szavakat, különösen az egyes karakterek által használt dialektust. Szerencsére a mai stuffokban már jellemző a feliratozás, mondjuk inkább az európai piacra is szánt termékek esetében.

Sajnos a progi nem akart elindulni Win98 alatt: ennek ellenére, aki teheti, próbálja meg azért követni példámat, mert ha jó vagy angolból, akkor élvezni fogod a humort, a kihívást, és újabb retro élménnyel gazdagodik élménytárad, és ezután talán másképp nézel a mai hasonló játékokra is.

M. D. Jon



OUTCAST

Hi!

Ciki de elakadtam az Outcastban az első pályán. Nem lehet továbbmenni a kapun vagy nem csináltam valamit. Létszi segítsetek!

Előre is kösz!

Szia!

Ahhoz, hogy a főnök kinyissa a kaput, teljesítened kell a fia, Jan által adott bemelegítő feladatokat. Ezek lesznek: ugrás, úszás, lövés, lopakodás. A sorrend mindegy, ha valamelyik feladatot kiválasztod, kövesd őt, és amikor megáll, kérdezd meg a dologról mégegyszer. Az ugrással nem lesz gondod, futás közben bal gomb. Úszásnál miután becsobbantál, alapállapotban a felszínen evickélsz, az egérgombokkal pedig a merülést, emelkedést gyakorolhatod. A fegyvereidet az 1-6 gombok segítségével veheted elő, az elején még csak pisztolyod van, azzal kell ügyeskedni. A Daokától (csillagkapu szerű karima) balra lévő edényekre kell vele leadnod pár célzott lövést. Ha már a kezedben tartod a fegyvert, a jobb gombbal célzol, majd azt nyomva tartva bal gombbal tűz. A negyedik feladat sem vészes, a tó mögötti részen kell két pont között úgy közlekedned, hogy közben Jan ne lásson meg. Mindig meg kell várnod, hogy Jan elforduljon, mielőtt egy fedezéket elhagysz. A láda mögül indulsz. Egy nagy ugrással a legközelebbi alacsony, hosszú fal mögé érkezel, itt a SPACE-szel azonnal hasra kell vágódnod. Kivárás, aztán kúszás a következő dombocska mögé. Innen már akár be is lehet sétálni a piros gyümölcsig, és kész. Ha hamadszorra sem sikerül, ne keseredj el, Jan szemet huny a bénázások felett. Ha ezek megvannak, újból a főnököt kell megtalálni, és ő most már kinyitja a kaput. További sok sikert a játékhoz, ha kérdésed van írjál nyugodtan.

bídzsí

WARCRAFT 3

Csákány!

Nagy gondban vagyok. Egy teljes évet vártam míg tudtam venni egy P4-es „atomerőművet", hogy tudjak játszani a WarCraft 3-mal. Ez két és fél hónapja össze is jött.
Nemrég be is kötettem az internetet, és elkezdtem játszani a Battle.net-en. Az az én nagy gondom, hogy nem értem a szlenget amit a meccsek közben nyomnak nekem (pl: lol, k, noob, stb). Ebben kérném a segítségedet.

Az lenne a másik kérdésem, hogy a Frozen Throne magyarosításával fel lehet-e menni a Battle.net-re problémák nélkül?

A harmadik kérdésem az lenne, hogy hol lehet beszerezni a WarCraft 3-as könyvet, vagy valamilyen „ereklyét" (pl: egérpad, póló, bögre stb), lehetőleg postai utánvétellel.

Előre is köszönöm a segítségedet.
Sziasztok.

Szia!

Az első kérdésedhez ajánlok egy internetszleng szótárt, ott megtalálod a keresett jelentéseket. A cím:

www.talpak.org/irc/egyebek/szleng.shtml

A második kérdésedre a válasz: természetesen igen.

A harmadikra viszont sajnos én nem tudok válaszolni (talán majd más), de gondolom a www.blizzard.com, vagy a www.warcraft3.com címen biztos találsz ezekről információkat.

Üdv:
Rusty

MAX PAYNE 2

Csáó!

Az újság nagyon tetszik, úgy tűnik ti vészeltétek át legjobban az elmúlt viharos évet. És most a kérdés: épp ez előbb játszottam végig a Max Payne 2-t, tökjó volt, viszont azt hallottam, hogy elő lehet csalni egy másik végét is a történetnek. Ezt hogyan kell, vagy igaz ez egyáltalán? És mi a vége?
Kérlek tegyetek be a mentőövbe, köszike.
Sziasztok:
E@rth

Szia!
Ha figyelmesen elolvastad a pár oldallal előrébb található Max Payne cikket, akkor már láthattad is, hogy a hír igaz. Ott leírtam, hogyan férhetsz hozzá a plusz jelenethez, de sok mindenre nem kell számítanod, új pályákat nem fogsz találni, mindössze két képregény-oldalt cseréltek ki. Beteszem ide valahova az egyiket, ebből már kitalálhatod, mit ábrázol a másik.
Üdv
JuliuS

CSALÁSOK

HIDDEN & DANGEROUS 2

A konzolt játék közben a ~ megnyomásával hozhatjátok elő, ahol az alábbi kódok válnak elérhetővé:

hydroshock - sérthetetlenség
heal 1 - teljes felgyógyulás
heal 4 - teljes felgyógyulás a csapatnak
kill - öngyilkosság
happyammo # - öröklőszer (ahol #=1 be, x=0 ki)
anorexy - más skin
giveitem # - ahol # a következő lehet: AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BACKPACKGB1, BACKPACKGB2, BACKPACKGB3, BACKPACKGER, BACKPACKRUS, BAR, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, EXPLOSIVESBAG, GARAND, GRENADE36, GRENADE69, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MEDIKITBIG, MINE, MOSIN, MP40, MP44, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPAGIN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, STENGUN, STENGUNSIL, TAISHO, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26

SECRET SERVICE 2: SECURITY BREACH

A konzolt játék közben a ~ megnyomásával hozhatjátok elő, ahol az alábbi kódok válnak elérhetővé:

god 1 - sérthetetlenség
uammo 1 - öröklőszer
ghost 1 - láthatatlanság
fly 1 - repülés
noclip 1 - átjárás a falakon

ETHERLORDS 2

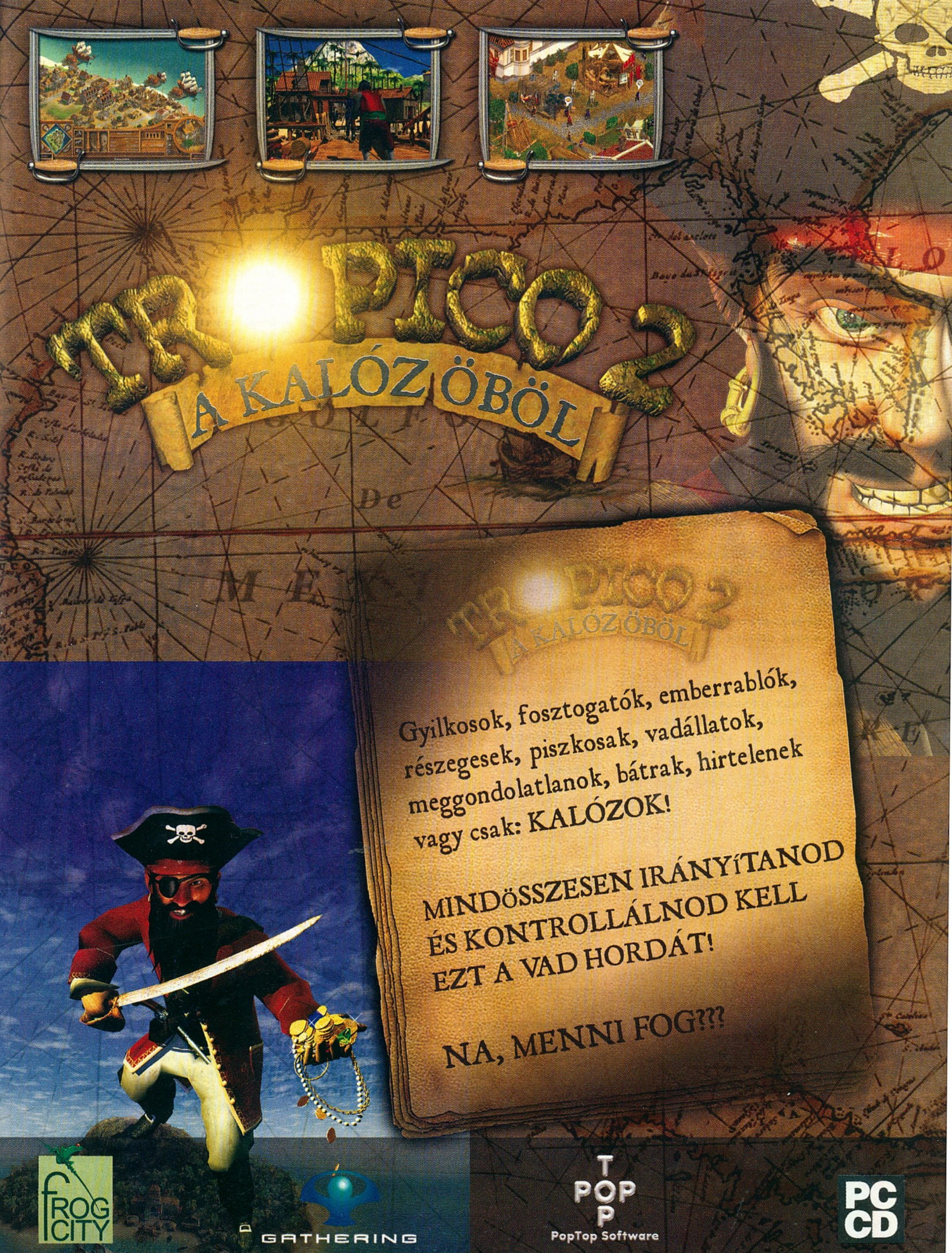
A konzolt játék közben a ~ megnyomásával hozhatjátok elő, ahol az EtherRevelation beírása után az alábbi kódok válnak elérhetővé:

open_fog - köd eltávolítása
hide_fog - köd visszaállítása
lose - küldetés elvesztése
win - küldetés megnyerése
save - gyors mentés
load - gyors töltés
player - info a játékosról
give all - minden erőforrásból kapsz 15-öt
view - info az erőforrásokról

MAX PAYNE 2

A játékot a -developer paraméterrel indítsátok, majd játék közben a ~ megnyomásával előhozható konzolba írhatjátok be a következő kódokat:

clear - konzol képernyő kiürítése
clr - konzol képernyő kiürítése
god - sérthetetlenség be
mortal - sérthetetlenség ki
getallweapons - összes fegyver
quit - kilépés a játékból
showfps - frame rate kiíratása
showextendedfps - bővített frame rate kiíratása
getberetta - Beretta (1000 lőszerrel)
getbullettime - bullet time
getdeserteagle - Desert Eagle (1000 lőszerrel)
getdragunov - Dragunov (1000 lőszerrel)
gethealth - 1000 egészség
getingram - Ingram (1000 lőszerrel)
jump10 - ugrás
jump20 - nagy ugrás
jump30 - nagyon nagy ugrás
showhud - HUD be
hidehud - HUD ki
help - debug parancsok



© 2003 Pop Top. Tropico 2, Tropico 2 logo, Pop Top and the Pop Top logo are trademarks of Pop Top, all rights reserved. Developed by Frog City. Frog City and the Frog City logo are trademarks of Frog City. Gathering, the Gathering logo, Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are all trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks are properties of their respective owners. Published by Gathering. All rights reserved. Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary KFt. Cím: 1134 Bp., Lehel u. 11. Tel.: (+36-1) 237-15-78. Minden jog fenntartva.

A TAKE-TWO COMPANY

ÁLLANDÓ LEFAGYÁS

Sziasztok!

Lenne egy problémám a géppel, éspedig az, hogy ha bakapcsolom (feltéve hogy sikerül) akkor egy bizonyos időn belül (ami lehet 5 perc, de akár 2 óra) lefagy, illetve ha resetelek, vagy kihúzom a konnektorból akkor nem tölti be a Windowst, vagy ha be igen akkor betöltésnél megfagy a gép és csak egy órán belül vagy csak másnap tudom újra bekapcsolni a gépet.

Ez mitől lehet? Remélem tudtok segíteni, mert nagyon bosszantó és semmi komolyabbat nem merek elkezdeni a gépen (mint pl. a cd írás, stb.), ezért lécci imélben válaszoljatok vagy tegyetek be az újságba!

Előre is kószi:

Hali,

Nos, az első, ami beugrott, az az, hogy túlmelegszik a procid - nem megfelelő a hűtés. A legkézenfekvőbb az lenne, ha ránéznél a coolerre, nem-e rendetlenkedik.

Ha számszerű értékeket akarsz, lépj be a BIOS-setupba, és a PC Health Status, esetleg Power Management szekciókban megnézheted a hőmérséklet-szenzorok értékeit. Ha szerencséd van, egy coolercserével (esetleg "upgrade-del"..) megúszod a dolgot.

Az is lehet, hogy a vinyód készül elhalálozni, vagy "csak" sérült a filerendszered, ne adj isten maga a lemez. A helyedben elvinném egy haveromhoz, és első nekifutásra ráeresztenék egy antivírus progit, aztán egy scandisket.

A legjobbakat,
Thomas.

ÁLLANDÓ LEFAGYÁS 2

Sziasztok!

Van egy marha nagy gondom: vettem egy új gépet és nem műkszik rendesen!

A gép: Asus a7n8x deluxe alaplap,
Barton proci 2500-as,
Radeon 9700 videokártya (nem pro),
120 gigás Maxtor winchester,
2db 512 MB DDR 400 MHz-es memória.

Játszom egy játékkal (pl.Warcraft 3) és egyszercsak egy marha nagy kékség és minden lefagy vagy szimplán lefagy a gép vagy kilép és azt mondja, hogy "memory cloudn't be written", van amikor olvasni nem tudja.

DirectX 9b-t raktam fel. Oprendszer: Windwos XP pro. Minden játékkal ez van. Van amelyik el sem indul (pl.Diablo 2). Minden játékhoz letöltöttem a legfrissebb patchet, a Windowst is újítottam. Mindenhez a legfrissebb driver van fenn. Egyszerűen fogalmam sincs, hogy mi a gáz. Légyszi minél hamarabb válaszoljatok!

Válaszotokat előre is kösz.
Wankel

Hali,

Tartok tőle, hibás memóriát fogtál ki - de hogy megbizonyosodj róla, szerezz be egy memória-tesztert, pl a www.memtest86.com -ról, és ellenőrizd a moduljaidat alaposan! Ha a memória mégis jónak tűnik, javaslom, hogy vidd el a boltba a gépedet, nézzenek utána, szinte biztos, hogy hardware-hiba van a dolog mögött.

Thomas.

Á

Csá csi csá zsír fej csá.
Szerinted megéri a milenium editiont lecserélni Xp-re? Szerinted milyen videó kártyát érdemes venni 25-30 ezer között. Mára ennyi elég lesz. Szevasztok ti menyétek.

Szia!

Először is gondolkozz el, hogy főleg játszáshoz, vagy munkához, netezéshez szeretnéd használni a számítógépet. Amennyiben nem csak játékra, úgy mindenképp érdemes XP-re váltani, feltéve, hogy megfelelő konfigurációval rendelkezel hozzá. Ergo például minimum 256 MB RAM, 3-4 GB szabad hely, és legalább egy közepes proci mindenképp kell ahhoz, hogy az XP megfelelően fusson.

Üdv:
Rusty

NEM FUT A MAX PAYNE

Szevasztok!

Lenne egy olyan problémám miszerint: A Max Payne nem akar elindulni XP alatt. A Readme olvasása közben ezt meg is említik a fejlesztők, hogy XP alatt nem tesztelték még a programot. Ezzel ellentétben az összes barátomnak akinek XP je van tökéletesen működik. Kérlek segítsetek!! Mondanom se kell hogy a lap nagyon ott van és jövőre is számíthattok az előfizetésemre.
Üdv: ÉN

Szia!

Töltsd le hozzá a legfrissebb patchet, és akkor elméletileg működni fog. A cím, ahol megtalálod:
http://www.3drealms.com/max/downloads.html

Üdv:
Rusty

OPRENDSZEREK

Hello PC GURU TEAM!

Lenne két kérdésem:
1. Lehet e egyszerre két operációs rendszer a gépemen? Mert most van Windows 98,de mellé föl szeretném rakni az XP-t. Lehetséges ez? És hogy?

2. Van a gépembe egy 56 kb-os modem. De ha én le akarok tölteni valamit,4-5kb/sec-cel tölt. Axelero-m van, hogy lehet ezt gyorsítani?

Elöre is köszi!

ui: Király az újság,ti vagytok a legjobbak!
Üdvözlettel:
RENATO

Szia!
Természetesen lehetséges két operációs rendszert feltelepíteni a számítógépedre. A legtisztább dolog, ha úgy csinálod, hogy létrehozol két elsődleges (primary, tehát bootolható) partíciót a merevlemezeden. Ez egyszerűen megtehető egy partícionáló programmal, mint amilyen például a PowerQuest PartitionMagic (http://www.powerquest.com).

Ekkor mindkét partícióra külön-külön feltelepíthetsz egy operációs rendszert úgy, hogy mindig, amelyik elsődleges partícióval dolgozni szeretnél, azt aktívvá teszed; szintén a partícionáló programban tudod ezt megtenni. Ezek után lesz primary partíciód ugye, a két különböző operációs rendszerrel.

Kicsit fárasztó lenne mindig aktívvá tenni azt, amelyikről bootolni akarsz, ezért léteznek szoftverek, amik ezt automatikusan megteszik. Ilyen például szintén a PowerQuest cégnek a BootMagic nevű szoftvere. Mindkettőt be tudod szerezni a fentebb említett weblapon, viszont sajnos ezek nem ingyenesek. Amennyiben freeware programokat keresel, tudom ajánlatni például a: http://www.letoltes.com című oldalt.

A partícionálást egyébként meg tudod oldani a Windows XP telepítő CD-jével is, de amennyiben azzal csinálnád, előtte mentsd el az adatokat a winchesteredről, mivel nem képes olyan kifinomult műveletek végezni, mint például a PartitionMagic.

A második kérdésedre tömören annyit, hogy a telefonos kapcsolatodnál, a modem maximális átviteli sebessége természetesen sosem egyezik a letöltési sebességgel. Ilyen kapcsolat esetén a 4-5 kbit/s letöltési sebesség az átlagosnak mondható. Sajnos nem tudod "gyorsítani".

Üdv: Rusty

NET-GSM CAFE
Multimédiás GSM megoldások
1145 Bp. Róna u. 155.
363-1696, 06-705-205-110
netgsmcafe@axelero.hu
www.netgsmcafe.hu
Nyitva: H-P: 10-19
Sz: 10-17
Mobil játékok
A legújabb mobiltelefonok 1 év garanciával!!!
CÉZÁR GSM
Bp. XIII.
Visegrádi u. 76.
06-70-520-5121

mp3 és wma az autóban?
Itt megkapod a magadét!
WWW.PARADOXAUTOHIFI.HU
SZADA, DÓZSA GYÖRGY ÚT 142. 06-20-495-0050

Golf BOX Pub
AZ ÚJ TREND!
GOLF!
Gyere golfozni, sörözni, koktélozni, vacsorázni, zenét hallgatni, meccset nézni!
Golf BOX Pub
Nyitva: 8-24-ig (vagy tovább is)
MOM Park Bevásárlóközpont 1. emelet
1123 Budapest, Alkotás u. 53.
Tel.: 487-5667
www.golfbox.hu

DOORSYSTEM®
SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
· 10 év garancia
· Állandó raktárkészlet
· Ingyenes helyszíni felmérés
· Profi szerelőcsapat
· Szervízháttér
· Távirányítású működtetés
· Gyönyörű felületkiképzés
· Kiváló árértékarány
· Akciós ár
· 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
· Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
· Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval
Rendeljen most!
Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Konfigurációk 3 év garanciával
Ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek!
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása
Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet) saját szoftverrel, 99.800 forinttól (gép + kártya + szoftver)
viszonteladóknak is

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
DRÁGÁBB LENNE A SULINET?
Nézze meg legfrissebb árlistánkat!
ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON!
KIEGÉSZÍTŐK (nyomtató, scanner, digitális fényképezőgép, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, kötöttségek nélkül, akár 60-120 ezer forint adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) 76.960
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 98.960
(ABIT NF7, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD, GeForce 4200/128, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) 152.600
(Abit NF7-S, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, ATI Radeon 9800SE, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) 323.960
(Gigabyte 7N400Pro2, XP 3000+ , 2*512/433 Kigston, 120 GB (8 MB), LG DVD±RW !, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chieftech torony 400W , Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) 342.960
(ld. Sirius 3 Ultra, de Abit IC-7, Intel P4 3 GHz/800)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet!

Néhány akciós árunk: (aktuális árak a WEB-en)
Radeon 9800 60.960 9800Pro 76.800 9800SE 36.960
NEC 4xDVD+RW 19.960 LG DVD±RW,RAM 25.960
Kingston HyperX 433C2 256M 14.800 512M 28.320
Plextor 52x CD-író BOX 13.760 LG 52x író 7.600
Hitachi 120GB/8MB 19.680 Samsung combo 12.400
Gigabyte termékek akcióban, 3 év garanciával !!!
Intel Celeron 2.4 BOX 15.800 2.6/800 BOX 38.960
Részletfizetési lehetőség! (Ezek nettó árak)

BEST REISEN
Dolgozott egész évben?
Nem jutott ideje a nyaralásra?
Lazítson!
Közben mi elvisszük az egzotikumok páratlan világába!
Megérdemli!
Tekintse meg ajánlatainkat!
www.bestreisen.hu
Kuba - Thaiföld - Maldív-szgk.
- Sri Lanka - India - Bali - Dubai
Tunézia - Egyiptom - Marokkó - Törökország
2003-ban 30.000 ember önfeledt kikapcsolódásához járultunk hozzá!
RTL T. TEXT 444. o.
1075 Budapest, Madách u. 1.
Tel.: 322 30 49

CSIGAVÉR AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Legnagyobb iskola
Legkisebb ár!
Iskoláink Pesten és Budán
Oktatás a hét minden napján
Akár 6-36 havi részlet!
www.csigajogsi.hu
Tel,: 215-4271, 203-1999

Mazsola-Tanoda
autós-motoros iskola
Pesten és Budán
Intenzív délelőttös, délutános vagy hétvégi tanfolyamok!
Részletfizetéssel, típusválasztással.
Orvosi vizsgálat, eü. tanfolyam helyben!
Bp. XI. ker., Fehérvári út 101/a. Tel.: 206-3367, 06-30/9540-555
www.mazsola-tanoda.hu

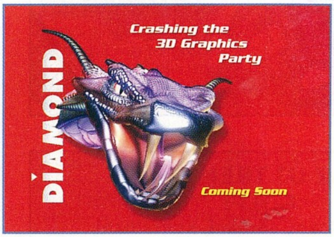
Ne maradj le róla!
Sulinet expressz
WWW.AQUA.HU
AQUA computer
1074. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58, 235-06-84
e-mail: aqua@aqua.hu
Decemberi nyitvatartás:
H-P: 9-20, Szo-Vas: 10-18
Alkatrészek, számítógépek állami támogatással
Sulinet Bora 01: 129.900.-
Celeron 2000, 40 GB HDD, 128MB DDR RAM, Integárlt VGA, 52x CD ROM, 17" AOC 7F+ Flat monitor
LG T710B/LG 900B 37.990/57.400
Maxtor 80GB/120GB HDD 22.590/29.500
Teac combo/LG 4040 DVD író 19.990/42.900
AMD XP 2000+/2400+ CPU 22.990/26.990
256/400 DDR/ 512/400 DDR 13.200/29.900
HP c635/c735 dig.fényképezőgép 64.990/79.990

ATI® - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu

NeverEnd Computer
Számítástechnika az Ön igényei szerint!
PC alkatrészek kis, és nagykereskedelme, MAXX Számítógépvédő áramkör forgalmazása.
Cím: Tatabánya, Sárbereki ltp. HRSZ: 11531./3.
Telefon: 06 20 936-28-28, 06 34 30-40-40
WEB: http//:www.neverendcomputer.com

DIAMOND MULTIMEDIA VISSZATÉR A VIDEOKÁRTYA-PIACRA

Remek hír, hogy a Diamond visszatér a videokártya piacra. Régi kártyái minőségi darabok voltak, Stealth és Viper márkaneveik a mai napig jól csengenek, így akik anno találkoztak ezekkel a kártyákkal, azok tudhatják, erősen reménykedhetünk, hogy új komoly ellenféllel kerül szembe az ASUS, az MSI és társaik.



A hivatalos sajtóközlemény szerint a gyártó novemberben már be kívánja jelenteni új termékeit, és a hírek szerint nem kötelezi el magát egyik gyártó mellett sem, így találkozhatunk kártyák között NVIDIA és ATI lapkás „életformákkal" is.

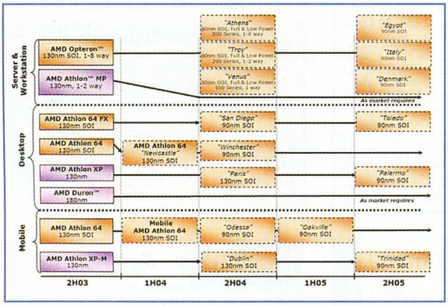
ÚJ RDRSAM-OS LAPKAKÉSZLET A SIS-TŐL

Úgy tűnik, a SIS-nél még mindig látnak fantáziát a Rambus RAM-ban, hisz a RAMBUS Developer Forumon (Rambus fejlesztői konferencia, RDF Taiwan) bejelentették új R659 jelzésű lapkakészletüket, mely támogatja a négy csatornás 1200 MHz-es RDRAM-ot. A jelenleg elérhető leggyorsabb RDRAM-os megoldás 9.6 GB/sec-os (elméleti) memória sávszélességet ígér, mely jelentősen túlteljesíti a Dual DDR400-as Intel alaplapok 6,4 GB/sec-os teljesítményét. Az RDRAM-ok megfelelő kihasználását segítendő a SIS az Advanced Hyperstreaming™ Engine-t (AHSE) is implementálta a lapkakészletbe, mely állításuk szerint jelentős teljesítménynövekedést nyújt a most piacon lévő technológiákkal szemben. Információink szerint a hangzatos új eljárás a memória késleltetést lesz hivatott csökkenteni.
Az új lapkakészlet teljes kompatibilítást ígér a 800 MHz-es rendszerbuszon üzemelő Pentium 4 processzorokkal.

VIA PT880 QBM TÁMOGATÁS NÉLKÜL

Bár lassan két éve hallunk a VIA Technologies Quad Band Memoryjáról, melynek lényege, hogy a hagyományos DDR lapkák használata mellett kétszeres sávszélességet biztosít, elképzelhető, hogy végül sosem kerül piacra a fejlesztés. Az előzetes hírek szerint már a VIA PT800-nak támogatnia kellett volna ezt a memóriatípust is, így egyetlen memóriamodul használatával ugyanakkora sávszélességet biztosít, mint a kétcsatornás memóriavezérlővel ellátott megoldások.

Ez azonban kimaradt a PT800-ból, és most úgy tűnik, a PT880-ban sem fogják még alkalmazni. Ennek több oka is lehet: vagy egyszerűen még nem készült el vele a VIA, vagy pedig úgy döntöttek, hogy nincs szükség nagyobb sávszélességre, ezért nincs értelme speciális memóriamodulokat gyártatni. Mindezek ellenére a VIA PT880 nagyon sikeres lehet, hiszen szinte minden alaplapgyártó készít majd erre épülő megoldást.



AMD PROCESSZOROK ÜTEMTERVE 2005 VÉGÉIG

Az utóbbi hetekben sok új információ látott napvilágot az AMD jövő évi terveiről, amit a oldalán megjelent grafikon meg is erősített.

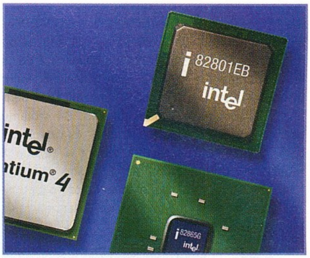
A következő évben több mint tíz új processzor kiadására kerül sor. Ezek közül három a szerver és nagyteljesítményű munkaállomások, négy a mobil, további négy pedig a desktop piac részére készül. Érdekes, hogy az új CPU-k közül, már csak négynél használják a 0.13 mikronos gyártástechnológiát. A gyors váltás eredményeképp 2005 elejére az AMD teljesen átáll a 0.09 mikronos gyártástechnológiára.

NOVEMBER HARMADIKÁTÓL ELÉRHETŐ AZ INTEL PENTIUM 4 EXTREME EDITION

A www.infoworld.com oldalon található információ szerint november harmadika után elérhetővé válik az Intel legnagyobb teljesítményű asztali gépekbe szánt processzora, az Extreme Edition. Mint ismeretes, az Extreme Edition elnevezésű CPU egy módosított Intel Xeon processzor, melyben 2 MB harmadszintű gyorsítótár található. A CPU-gyártó új processzorát az AMD 64 bites processzorai ellenfelének szánja.

A kifejezetten hardcore játékosok számára kifejlesztett (persze más, nagy számolási teljesítményt igénylő programokhoz is használható) megoldás teljesen váratlanul robbant be a processzorpiacra, így valószínűsíthető, hogy életciklusa is elég rövid lesz, mivel feladata nem más, mint a Prescott megjelenéséig tartó űrt betölteni, és versenyképes alternatívát kínálni az AMD megoldásával szemben. Az új processzor induló órajele 3,20 GHz, ára pedig nagyjából a Mount Everest magasságában várható.

AZ INTEL MEGVÁLTOZTATTA A LAPKAKÉSZLETEINEK MEGJELENÉSÉT



Az Intelnél egyre nagyobb a felfordulás. Nem elég, hogy a rivális AMD túl erős processzort gyárt, még a Prescott gyártásával is gondok vannak.

Valószínű, hogy többek között ezek az okok is közre játszottak abban, hogy ismét változott az alaplapi lapkakészletek kiadási haditerve, és megjelent egy új, eddig még nem látott kódnév a kiadandó lapkák között. Az új lapkakészlet neve Alderwood, különlegessége pedig a DDR2 támogatás. Az Intel tervei szerint a felső kategóriás 875P készletet leváltó Alderwood a 800 MHz-es rendszerbuszt támogatja, ezért várhatóan elketyegnek benne a Northwood-magos Pentium 4 processzorok is, így kicsit elnyúlik azok kifutási ideje. Az új lapkakészlet várható megjelenési ideje 2004 február hónapja.

CREATIVE AUDIGY ZS PLATINUM PRO

A Creative még nagyobb sebességre kapcsolt. Az új kártya 7.1 -es hangzású Dolby Digital EX és DTS-ES hangrendszereket képes megszólaltatni (108dB jel/zaj viszonnyal csatornánként!). Firewire csatlakozóján keresztül bármely IEEE szabványú tárolóegységről, mint (például egy DV kameráról) igen gyors sebességgel tölthető át hanganyag a számítógépre. De térjünk rá az extrára: a külső egységre. A megszokott kimeneteken kívül rendkívül érdekes csatlakozók is helyet kaptak az eszközön. Ilyenek például a HiZ gitárbemenet, a digitális optikai illetve koaxiális Joemeek előerősítő, és az igazi specialitás a bakelit lemezjátszó előerősítő.

PLEXTOR 708UF USB2.0/FIREWIRE DVD-ÍRÓ

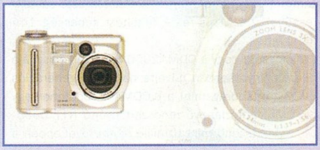
A Plextor névhez majd mindenki a legjobb, leggyorsabb, legújabb minőségű optikai drive fogalmát társítja. Talán nem véletlen, hogy most is egyedülálló termékkel jelentkezik a piacon. Az új, 708UF kódjelű DVD-író minden elterjedt formátumot támogat (DVD+R,+RW,-R,-RW). Megjelenése formatervezett és exkluzív. A szokásos DVD író paraméterek mellett (8x/4x/2x/40x/24x) 8x DVD írási sebességének köszönhetően egy 4.7GB-os DVD+R-s lemezt alig 8 perc alatt tudunk elkészíteni vele.
További előnye még, hogy USB 2.0/Fireware(1394) porton csatlakoztatható számítógépünkhöz, így a nagyobb sávszélességnek köszönhetően nem probléma a gyors adatáramlás, ráadásul, így hordozható megoldásokkal is könnyedén párosíthatjuk.

A TSMC HAMAROSAN FELKÉSZÜL A 0,13 MIKRONOS TERMELÉSRE

A világ legnagyobb szerződéses félvezetőgyártója már 2004 első negyedévében megkezdi az első 0,11 mikronos technológiával készült lapkák szállítását. Ezt a csíkszélességet valószínűleg elsősorban a nagyon bonyolult lapkákhoz használják majd, mint például az ATI és az NVIDIA grafikus magjai. Bár az ATI képviselői a Computexen azt nyilatkozták, hogy nagyon hamar át kívánnak állni a 0,13 és 0,11 mikronos termelésre, de ez valószínűleg nem jelent semmit, hiszen az ATI R300 és R350 pont azért lehetett olyan sikeres, mert maradtak a 0,15 mikronnál. Így hát az április környékén érkező ATI R420 és R423 minden bizonnyal 0,13 mikronon készül, és csak a harmadik negyedévre ütemezett R450 lesz az első 0,11 mikronos megoldás. Az NVIDIA terveivel kapcsolatban nincsenek hírek, bár ott már az IBM-mel kell elsősorban számolni.

BENQ DC 4500 - 4.1 MEGAPIXELES COMPACT DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP

A BENQ legújabb fényképezőgépe az igényes amatőröknek készült. A könnyű kezelhetőséget nagyban segítik az automatikus beállítások, és a hamar megismerhető menürendszer. A 4.1 megapixeles LCD-vel kristálytiszta és élethű képeket készíthetünk szinte bárhol és bármikor. A 3x optikai zoomot 3x digitális egészíti ki, így a távolság már nem jelenthet akadályt. Különleges éjszakai beállításaival gyönyörű képeket készíthetünk sötétben is, melyeket az 1,5" LCD-n azonnal meg is nézhetünk. Természetesen mozgóképet is képes készíteni, melyet avi-formátumban ment el a Compact Flash kártyára.



A manapság legelterjedtebb csatlakozó felületen, az USB-n keresztül tudjuk letölteni képeinket Windows és Mac operációs rendszerek alatt. Működéséhez 2db AA elem szükséges, ezért nem is meglepő, hogy nagyon könnyű, mindössze 321gramm.

MOBIL HÍREK

JÓL FELSZERELT LG 3G MOBILOK

Két igencsak szép képernyővel felszerelt WCDMA-telefont mutattak be a dél-koreai LG képviselői. Az LG U8100 és az LG U8150 mobilok 2,2 colos átmérőjű kijelzője ugyanis nem kevesebb, mint 260 ezer szín megjelenítésére képesek. Lesz bennük VGA felbontású digitális kamera, 64 szólamú csengőhang, MP3 és MPEG 4 hang- és videolejátszás, 2.0-ás WAP. A tesztek szerint a telefonok működnek a Nokia és az Ericsson WCDMA hálózataiban, sőt a 2. generációs hálózatokban is. Csak egyet nem tudunk: mikor jelennek meg Európában és mennyiért.

2,4 MBPS MOBILOKON

Magyarországon még „hagyományos" internettel is csak keveseknek meg adatik meg, hogy ilyen sebességgel töltsenek le, Japánban pedig a KDDI nevezetű szolgáltató, amely alig másfél éve, 2002 áprilisában indította be a 3G szolgáltatását (nem egészen fél évvel az első NTT DoCoMo után), mostantól 144 kbps-ról megemelte az elérhető sávszélességet 2,4 Mbps-re. A feltöltési sebesség 144 kbps lett.

Érdekesség, hogy a CDMA2000 rendszert használó operátor gyorsabban növelte harmadik generációs előfizetői táborát, mint a WCDMA-s Vodafone vagy a FOMA fantázianevű rendszert nyújtó NTT DoCoMo, így ma több mint tízmillió előfizetővel ebben a szegmensbe a KDDI számít piacvezetőnek.

Kíváncsi vagyok, hogy kicsiny országunk tízmilliós táborának ez a szolgáltatás mikorra lesz elérhető...

SONY ERICSSON T630

A Sony Ericsson nemrégiben lerántotta a leplet a sokak által várt T630-asról.

A háromsávos készülék kijelzője 65000 szín megkülönböztetésére képes, és a hátoldalán egy önarcképek készítését elősegítő tükörrel együtt egy beépített VGA-kamera is helyett kapott.

A T610-esben bevezetett Quickshare-rendszer is helyett kapott a telefonban, amellyel pofonegyszerűen készíthetjük el és küldhetjük tovább fotóinkat, akár BlueToothon, IR-porton vagy kábelen keresztül. De természetesen lehetőség van erre e-mailben vagy MMS-ben is.

A készülékhez alapból adják a V-Rally 2 című remekbe szabott autóversenyt, amelyet a készítők szerint még Force Feedback technológiával is ellátták (erre mondjuk kíváncsi lennék, valószínűleg egyszerűen rezeg a telefon, ha nekimegyünk valaminek, ami azért nem teljesen ugyanaz). További érdekesség még a zenekeverő program, amelyben villámgyorsan kiválaszthatjuk a dobritmust, basszust és akkordokat, és így néhány perc alatt saját csengőhangot keverhetünk a négy sávból.

ATI CHIPEK MÁR MOBILOKBA IS

Az ATI Technologies-t mostanában számítógépes berkekben nem kell bemutatni senkinek, hisz aktuális grafikus kártyáival általában teljesítményben veri a konkurens kártyákat. Nemrégiben jelentették be, hogy ők fogják szállítani a következő Xbox grafikus lapkáit, most pedig a Motorolával kötöttek szerződést arról, hogy a jövőben megjelenő mobiltelefonokba koprocesszort szállítanak. Az Imageon 2250 nevezetű lapka a V300, V500 és a V600 típusjelzésű készülékekbe kerül beépítésre és sok grafikus terhet vesz le a központi egység képletes válláról, miközben a szakmai vélemények szerint igen jó fogyasztással rendelkezik.

A lapka kezeli az integrált digitális kamerákat és azok képkeresőit, valós időben kódolja a Jpeg-képeket, valamint segíti a Jpeg- és a Mpeg4-formátumok dekódolását.

A hír azért is fontos, mert ezzel az ATI újabb szegmensbe tört be a számítógépek és játékkonzolok után, másrészt pedig a mobiltelefonoknál is elindulni látszik az a folyamat, amelynek folyamán specializált chipek egészítik ki a központi egység teljesítményét. Ha ez így folytatódik, nemsokára külön 3D-s gyorsító chipeket is építenek a telefonokba.

KUTYASZÓTÁR TELEFONBA

A Takara Company még a tavalyi év során megjelentetett egy kis készüléket, melynek segítségével a kutyánk ugatása alapján képet alkothattunk kedvenc ebünk lelkiállapotáról. Most a Vodafone Japánban működő leányvállalata bejelentette, hogy szeretné ezt a szolgáltatást előfizetői számára elérhetővé tenni. Az ún. Bow-Lingual CONNECT (szabad fordításban Vaú-nyelvészeti kapcsolat) igénybe vétele sajnos nem egyszerű, rögtön szükséges hozzá egy nemrégiben megjelent Sharp V601SH mobiltelefon és még csatlakoztatnunk is kell hozzá, no nem a kutyát, hanem egy Bow-Lingual kártyát. Ha ezek után még a kutyát is rá tudjuk venni az ugatásra, akkor a telefonunk még grafikonokon is jelzi, hogy kedvencünk fáradt, morcos, boldog, vagy esetleg pisilnie kell. A dolog szépséghibája, hogy a szakértők szerint a telefont eközben kb. 40 cm-re kell tartani a kutyától, már el képzeltem is azt a szituációt, amikor az éjszaka közepén felébreszt a kert végében ordibáló „rohadt dög", én meg egy szál pizsamában, mobillal a kézben megyek

utána a bokrokon keresztülgázolva, hogy megtudjam, miért fáj a szíve szegénynek. Egészen életszerű szituációnak hangzik...

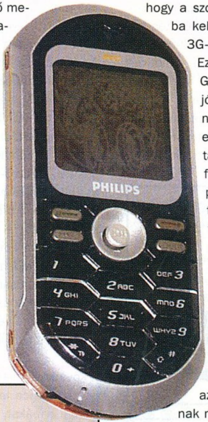
CSAK EREDETI GYÁRIT!

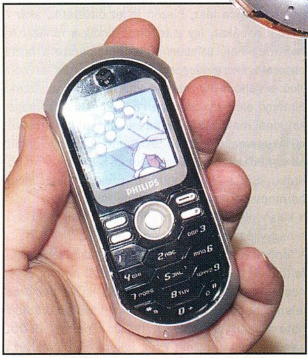
Az utóbbi időben egyre több fórumon lehetett olvasni, hogy egyes Nokia telefonok egész egyszerűen felrobbantak vagy kigyulladtak anélkül, hogy erre nyomósabb okuk lett volna. Szerencsére komoly tragédia még nem történt, de érthető módon a Nokia nem kis hévvel vetette rá magát a történetekre, hiszen a vásárlók jó minőségbe vetett hite inoghatott volna meg.

A cég nemrégiben közétett egy felhívást, amely szerint az általa megvizsgált esetek mindegyikében a meghibásodás az olcsó, más cégek által utángyártott akkumulátorok okozták, amelyekben tervezési vagy gyártási hiányosságok miatt rövidzárlat lépett fel. Ezért kérnek minden Nokia telefont használó vásárlót, hogy csak eredeti Nokia alkatrészekkel üzemeltessék készülékeiket.
Ez persze biztosan passzol a Nokia érdekeinek sorába, úgy érzem viszont, hogy a némileg tetemes árkülönbség (néha olcsóbb venni egy új mobilt, mint egy gyári akkumulátort a régibe) is közrejátszhat abban, hogy jónéhányan az utángyártott akkumulátorokat választják, de az is igaz, hogy annyit nem ér a dolog, hogy a kezünkben robbanjon fel a következő telefon.

KÉT ÚJ PHILIPS TELEFON

Mindkét újonnan bejelentett készülék a Fisio termékcsalád részként látja majd meg a napvilágot. A kétsávos Fisio 350-es inkább multimédiás szolgáltatásaival igyekszik kitűnni, amelyhez 4096 színű kijelző párosul. A készülék belső memóriájában száz képet is eltárolhatunk, amelyekből aztán csatolhatunk a telefonkönyv neveihez, hogy láthassuk, ki hív, vagy küldhetünk MMS-t, e-mailt. Sok képet kapunk alapból, de sajnos a kamera feláras, azt külön lehet megvásárolni.
A Fisio 530 viszont zenei képességeivel szeretne levenni minket a lábunkról, amiben a BeDJ nevű programocska lesz segítségére. Ezzel nyolc hangsávot lehet mixelni, számos hangszerből és lejátszási sebességből válogatva. Emellett még a beépített FM-rádió és a 128 x 128 pixeles, 65000 színű kijelző is megpróbálhatja a kis drágát a lelkünkre beszélni.





PANNONOS EDGE

Az utóbbi időben számos készülék ismertetőjében merült fel az EDGE szócska. Ez egy olyan technológiát takar, amelynek segítségével majdnem 3G-szintű adatszolgáltatást lehet nyújtani anélkül, hogy a szolgáltatónak hihetetlen beruházásokba kellene ölnie a pénzét, mint például a 3G-licenszek és a rendszer kiépítése. Ezzel szemben az EDGE a meglévő GSM hálózatra épül, így a fejlesztés jóval olcsóbbá válik. Nem kis hír, hogy néhány helyen már kis hazánkban is elérhető az EDGE a Pannon GSM jóvoltából. A helyszínek közé tartozik az Infopark és a Westend, a felhasználók pedig öt nagyvállalat és két felsőoktatási intézmény dolgozói. A további fejlesztések a kísérleti korszak lezárása után, annak eredményeinek értékelése után várhatóak. És még egy rövid hír a Pannonról: a Teledatacast Kft-vel karöltve október 20-ától elindult az a szolgáltatásuk, amelynek segítségével késleltetett tőzsdei információkhoz juthatunk mobilunk segítségével, többek közt a BUX és az összes jegyzett részvény árfolyamának mozgásairól.

VÍRUSVÉDELEM MOBILRA

Már ma is terjednek rémhírek mobilos vírusokról, de ezek egyelőre rendre csak kacsának bizonyulnak – szerencsére. A szakértők szerint a mai mobiltechnológiák ebből a szempontból még biztonságosak, viszont ez nem feltétlenül lesz mindig így, ezért egyes cégeknél már most elkezdődött a felkészülés arra a korszakra. Ennek jegyében született meg az együttműködés az NTT DoCoMo és a Network Associates között, amely arra irányul, hogy az utóbbi cég McAfee technológiáját felhasználva egy kompakt rendszert dolgozzanak ki, amely a jövőben megvédheti a mobiljainkat a rosszindulatú programocskáktól. Az első konkrét eredmények 2004 végére várhatók.

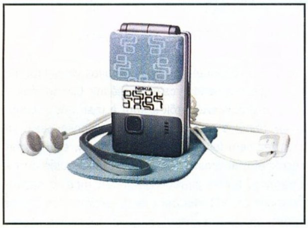
Yeti

NOKIA ÚJDONSÁGOK

A JÓ, A SZÉP ÉS A KORSZERŰ

A Nokia egy remekbe szabott sajtótájékoztatón mutatta be a közeljövőben várható újdonságait, amelyek között akadnak régebbi modellek „egyszerűen" modernizált változatai, illetve „igazi" újdonságok is, amilyeneket eddig még nem láttunk a Nokiától.

Kezdjük az egyszerűbbekkel. A 6230-as háromsávos telefon (900/1800/1900), némi EDGE technológiával megfejelve. Ma már egy üzleti telefonból sem maradhat ki a beépített kamera, amelynek használati értékét jócskán megnöveli, hogy a mobilba MMC memóriakártyát is dughatunk, így nem vagyunk feltétlenül kiszolgáltatva a beépített tárhely méretének. A kártyára MP3 fájlokat is pakolhatunk, ugyanis ilyen lejátszó is került a készülékbe, no és persze a zenéket csengőhangnak is beállíthatjuk. Újabb jó hír, hogy végre visszatért a Nokia telefonokba a BlueTooth, így végre a drótnélküli headsetek és hasonló kütyük szerelmesei visszatérhetnek a márkához. Természetesen van rajta IR-port is, de ez ma már nem tartozik a meglepetések közé. Külsőre a készülék aránylag vékony és kis méretű, kijelzője 65000 szín megjelenítésére képes, gombjai pedig az újabb Nokia telefonokhoz hasonlóan némi szögletesedésen estek át. A megjelenés a jövő év első negyedévében várható.



Két sokgombos telefon is megjelenik a közeljövőben, mégpedig a 6810-es és a 6820-as „személyében", amelyek a korábban már bemutatott 6800-ashoz kísértetiesen hasonló, széthajtható kivitelt kaptak. Ebben a két mobilban a teljes kiosztású billentyűzet a készülék kinyitása után válik elérhetővé, összecsukva viszont teljesen egyszerű kinézetű a telefon. A külsőben megfigyelhető leheletfinom eltérések mellett (ld. lejjebb) egyetlen lényeges különbséget találhatunk a két mobil között: míg a 6820-asba került beépített fényképezőgép, a 6810-esbe viszont nem, cserébe egy FM rádiót kapunk. Közös viszont a háromsávos GSM és EDGE támogatás, valamint a beépített BlueTooth-technológia.

A két mobilt avatatlan szemlélő szinte meg sem tudja különböztetni a 6800-astól, de még egymástól is alig. Persze apró különbségek akadnak: például a 6810-as billentyűzete átlagosabb kinézetű, míg a 6820-as a fentebb emlegetett trendnek megfelelően szögletes és zárt (a gombok szorosan egymás mellett találhatók, nincs közöttük széles rés). Mindkét készülék forgalmazása jövő év első felében várható, a hírek szerint a 6810-es némileg később.

A következő telefon, a 7200-as egészen biztosan a nők kedvence lesz, hiszen lehet öltöztetni, akár a Barbie babákat, így a telefon mindig a ruházatuknak megfelelő színben ragyoghat, persze a hozzá passzoló ékszer-kiegészítőkkel együtt. És ez nem vicc: a sajtóanyag megfogalmazása szerinti „totális élmény" elérése érdekében a Nokia stíluscsomagokat kínál majd a telefonhoz, amelyben „divatos színű és tervezésű, díszes textilborítások, egy karkötő és egy hozzáillő erszény található". Bizony, textilborítás... Sőt a Nokia oldaláról ezekkel megfelelően harmonizáló háttérképeket is le lehet tölteni, hogy a külső kijelző nehogy már csak úgy világítson bele a nagyvilágba. Tényleg totális élmény...

A fenti sorok olvasása közben a figyelmesebbeknek feltűnhetett a külső kijelző kifejezés, amiből egyenesen következik, hogy van belső is, ez pedig azt jelenti, hogy a készülék a ma oly divatos széthajtható kivitelt példázza. A belső képernyő 65000 színű, a külső viszont csak fekete-fehér, amivel a Nokia, igencsak kullog a versenytársak után.

A technikai „belsőségeket" illetően érdemes megemlíteni a kétsávos telefon EDGE támogatását, a beépített fényképezőgépet és az FM rádiót. BlueTooth sajnos nincs, úgy látszik a felmérések szerint a divatos nők nem használják. A megjelenés a következő év első felében várható.

A következő darab, a 7700-ás szintén új kategóriát nyit a Nokiánál, mégpedig a média telefonokét. A készülék a lehető legkevésbé hasonlít egy átlagos mobiltelefonra, ami nagyrészt a billentyűzet hiányának és a telefon nagy részét elfoglaló 640x320 pixeles, 65000 színű érintőképernyőnek köszönhető. A mellékelt ceruzával vihetünk adatokat a telefonba, a kijelzőn megjelenő billentyűzet vagy a kézírás-felismerő rendszer segítségével. A nagyméretű képernyő már lehetővé teszi, hogy az internetet teljes méretében csodálhassuk, és persze egy ilyen telefonból nem maradhatott ki a zene- illetve videolejátszó és a streaming technológia támogatása sem. Kapunk ezenkívül egy beépített kamerát és egy FM-rádiót is. Az EDGE-et is támogató telefon megjelenése a második negyedévben várható.

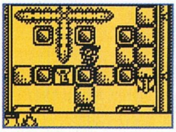
Ezeken kívül még bemutattak egy új BlueTooth-os autós készletet, a 610-est, amelynek érdekessége, hogy a SIM hozzáférési profil segítségével „átveszi az irányítást" a telefonunk SIM-kártyája fölött, és azon keresztül önmaga csatlakozik a hálózatra az opcionális külső GSM-antenna segítségével. A szett tartalma még egy külön kijelző, a készülék és értelemszerűen egy kihangosító is.

Yeti

PHONEGAMES

MOBILJÁTÉKOK

Elcsépelt közhely, de épp ezért lesz jó felütésnek: manapság olyan sokat lehet hallani a mobilos játékokról, és arról, hogy azok jelentik a mobilozás jövőjét, hogy időről-időre nem tudjuk megállni, hogy ne írjunk egy-két cikket róluk. A mai különösen kedves szívünknek, hisz egy hazai játékoldalt mutathatunk be.



A számítógépes játékosok nem elhanyagolható része mély lenézéssel tekint a mobilokra letölthető javás játékokra, hiszen ezek (kevés kivételtől eltekintve) a 80-as évek kultikus házi számítógépeire (Spectrum, C64) írt játékok színvonalát képesek nyújtani. Mások pedig, pont ugyanezért, nosztalgikus érzéseket táplálnak irántuk, hisz ők még látták működni azokat a csodamasinákat is. Amikor eleddig mobilos játékokat mutattunk be, nagyrészt kénytelenek voltunk euróban vagy dollárban számolni, és külföldi honlapok címét megadni referenciaként. Szerencsére az utóbbi időben, elsőként a szolgáltatók révén már hozzánk is begyűrűzött ez a lehetőség, de mostani tesztünk illetve bemutatónk alanya egy tőlük független cég, amelynek tulajdonosai töretlenül bíznak a magyar mobilosok játékos kedvében.

Az interneten elérhető honlapon (**www.phonegames.hu**, még láthatóan szerkesztés alatt áll) igen sok segítséget kapunk egészen az első lépésektől kezdve. Mivel Magyarországon vagyunk és elég jól behatárolható a mobilszolgáltatók köre, olyan szinten lehetséges a segítségnyújtás, mint a WAP aktiválásához szükséges telefonszámok felsorolása, vagy hogy a telefon mely menüpontjainak segítségével tudunk letölteni. A „profiknak" ez nevetségesen egyszerűnek tűnhet, de sok felmérés kimutatta már, hogy sokan azért nem kezdenek neki a mobiljuk adatszolgáltatását kihasználni, mert egész egyszerűen nem tudják, hogyan kell, megkérdezni viszont szégyellik. Itt viszont pofonegyszerűen le van írva minden, lépésről lépésre.

A játékok letöltése sem különösebben bonyolult, mindössze egy 16-jegyű kódra lesz szükségünk, amelyet a Phonegames-dobozok megvásárlásával szerezhetünk be, elvileg a GSM-boltokban és a nagyobb áruházakban. A készítők nemsokára ígérik az SMS-ben történő vásárlási lehetőség indítását is, ezt sajnos kipróbálni még nem tudtuk, mert a cikk írásának időpontjában a szolgáltatás még nem üzemelt.

A cikk írásának időpontjában 12 játék található meg a repertoárban, természetesen kismillió változatban, a különböző telefonoknak megfelelően.

A játékok között persze túlsúlyban vannak az ügyességi és akciójátékok, de találkozhatunk autóversennyel, sőt még egy nyári játékokat bemutató sportprogrammal is.

Még egy remek lehetőségre hívja fel a honlap a figyelmünket: a számítógépes játékok világában már megszokott dolog, de a Javás játékoknál még nem láttunk olyat, hogy demókat is letölthetünk. Ez rendkívül lényeges, hisz ettől a ponttól kezdve már nem csak néhány kép alapján kell eldöntenünk, hogy megtaláltuk-e álmaink játékát, hanem többé-kevésbé ingyen kipróbálhatjuk, majd dönthetünk a teljes verzió megvásárlásáról. A letöltés technikai költségeit persze állnunk kell, de magáért a demóért nem kell fizetnünk, de ez a PC-s demóknál sincs másképp.

A demoverziók persze kevesebbet nyújtanak, például hiányoznak belőlük beállítási lehetőségek (nehézségi szint stb.), kevesebb a pálya, esetlegesen még a játékidő is korlátozott. Érdemes feljelentkezni a demo.phonegames.hu WAP-os oldalra, ahol egy kompatibilitási ellenőrzés után máris megjelennek a telefonunkon játszható játékok.

A kompatibilitási listában egyelőre a Nokia telefonok viszik a prímet, de találhatunk Motorola, Sharp, Siemens és Sony Ericsson mobilokhoz is programokat. És persze nem szabad megfeledkeznünk a mostanában indult nagy N-Gage őrületről sem, már ehhez a készülékhez is találhatunk itt játékokat.

Aki kicsit is érdeklődik a mobil játékok világa iránt, annak erősen ajánlom, hogy kukkantson be a honlapra, érdemes.

Yeti

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

DOBOZBA ZÁRT VILÁG

BEVEZETŐ

Mikor megkaptam a cikket (mármint a felkérést, hogy írjam meg), igen egyszerűnek gondoltam a feladatot. Lefuttatok pár tesztet, leírom, hogy szép, vagy nem szép, aztán ennyi. Később megtudtam, hogy öt gépről van szó, meg hogy nagy részükön (négyen) a Linux valamilyen verziója volt telepítve. A nagy kérdés az volt, hogy mivel is teszteljek az ingyenes operációs rendszer alatt? Máig sem tudom a választ, hogy mely program eredményeit lehetne viszonyítani a már jól ismert Microsoft OS-en futó teszterek pontszámaihoz, és sajnos az UHU-Linux-tól sem tudtak segíteni, úgyhogy mást kellett tennem. Nem akartam a format c: parancshoz folyamodni (mint köztudott, nem is működött volna). Közben átgondoltam a dolgot, és rájöttem, hogy nem is ért volna sokat, ha teletömöm a fejeteket a sok pontszámmal, meg „frémperszekkel", inkább írok egy jó kis piaci áttekintést, belevesszük a Sulinet Expresszt is, és a kapott gépeket példaként fogom bemutatni. Így a szerkesztő is boldog, mert megkapja a cikket, a cégek is, akiktől a konfigokat kaptuk, sőt én is, mert egy ügyes csavarral elkerültem a format-install-format-install láncot (tudniillik Linux le, XP fel, XP le, Linux fel). Szóval nem húzom tovább az időt, lássuk a hazai körképet.

Ki vesz manapság új konfigurációt? Szinte mindenki. Nagyon elenyésző azoknak a száma, akik alkatrészenként vásárolják meg gépüket, én az utóbbi csoportba tartozom, de néha azt kívánom, bárcsak én is egy helyen és egyszerre vettem volna meg mindent. Persze ez nem megoldás számomra, mert akkor hol tesztelném le a legújabb videokártyákat, de sajnos nehéz fejben tartani az egyes alkatrészek garanciáit, és az sem jó, hogy futkoshatok Pesten ide-oda, ha egyszerre több dologgal akad gond. Ezért azt ajánlom, mindazok, akik hardverproblémákkal nem szívesen foglalkoznának, egyben vegyék meg a számítógépüket, könnyebb lesz vele később. Ma már lehet változtatni az árlistákon szereplő gépeken, egyszerűbb vásárlásnál beletetetni jobb VGA-vezérlőt vagy nagyobb processzort, mint később cipelni az egész házat, hisz mi nem nyúlhatunk a gép belsejébe, hisz elvész a garanciánk.

A Sulinet Expressz tekintetében is jól állunk, azt kell, hogy mondjam, igen csak beindult a biznisz, elősegítve az új géphez jutás lehetőségét. A július 1-jétől létező projekt nagyon eredményes, azóta mintegy 3,5 milliárd forint forgalmat bonyolítottak le, eladtak mintegy 10 000 komplett gépet, ebből is látszik, hogy igenis sokan vásárolnak teljes konfigurációt. Emellett értékesítettek jó 40 000 kiegészítőt (digitális fényképezőgép, nyomtató, scanner). Egyre több cég pályáz sikeresen, és kínál olcsó, megbízható computereket a vásárlóknak. Persze nem elhanyagolható tény az sem, hogy sokakat vonz az évenkénti 60 000 Ft-os adójóváírás is.

A PIAC

A következő bekezdésekben lebontom a gépeket alkatrészekre, megpróbálom felvázolni a kínálatot kategóriákban, így talán könnyebb lesz választani a jelenlegi palettáról. Akinek ez után is problémája támad, természetese várom levelét, és segítek, ahol tudok (cím a Levrov végén).

Házak

Kezdem a legszembeötlőbb külső alkatrésszel, a nagy fémdobozzal. Ha ránézünk egy gépre, csak ezt látjuk (persze kaphatók már átlátszó példányok is), épp ezért megérdemel néhány szót. Sokan rá sem hederítenek, legyen szép színes, vagy épp teljesen fehér, aztán kész. Nem árt megnéznünk azt sem, hogy milyen belülről, van néhány dolog, amire figyelni kell, például a levegőzés. Legyen legalább elől és hátul hely 1-1 ventillátornak, mert főleg nyáron, vagy a jól befűtött téli szobában baj lehet a túl magas belső hőmérsékletből. Jártam úgy, hogy a munkahelyemre vett két fullos gép (3 GHz-es Pentium 4, ATI Radeon 9700 Pro, 2 darab 7200-as winchester), de mindkettő kikapcsolt pár perc munka után. Kiderült, hogy nem figyeltek a hűtésre, és nem volt elég az egy ventilátor a megpakolt házba. Másik fontos dolog a hely. Ha később szeretnénk még optikai meghajtókat (CD/RW, DVD), esetleg mobil rackket vagy

BAREBONE PC-K

Mint minden téren, a számítástechnikában is a legtöbb felhasználót érdeklik a végletek. Legyen a leggyorsabb, a legnagyobb, vagy éppen a legkisebb a szóban forgó dolog. A barebone-rendszerek épp ez utóbbi kategóriába tartoznak, nincsen náluk kisebb asztali számítógép, s bár méretük messze elenyészik átlagos társaik mellett (például egy Chieftec nagytornyom mellet igen viccesnek tűnnek, és el is gondolkodtam, hogy minek nekem egy ekkora gép, mikor ebbe a kicsibe is belefér minden), teljesítményben és használhatóságban kétségtelenül kisebb a különbség.

Azt kell, hogy mondjam, akinek nincs szüksége erőgépre, nem akar tuningolni (ma már ez sem lehetetlen, lásd a Shuttle SFF gépeit, melyek akár 2600+-os Athlon XP-kel is felszerelhetőek), annak bőven elég egy ilyen számítógép, ráadásul tetszetősek, kis helyen is elférnek és sok kényelmi szolgáltatást kínálnak.

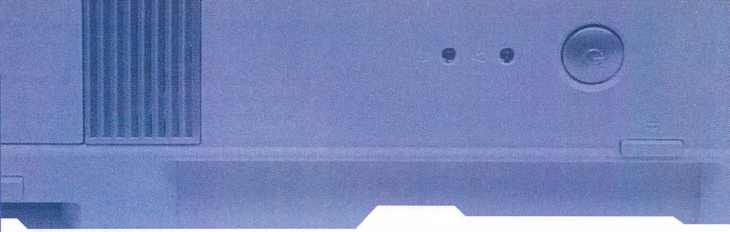
Kaptam két ilyen házat, ezekről írok néhány gondolatot.

Az ASUS Prodigy nem túl látványos darab, és nem is kocka alakú, engem leginkább a P1-es házamra emlékeztetett, persze ez nem azt jelenti, hogy ronda volna. Magassága nincs 9 cm, így igen kis helyen is elfér, mondjuk az íróasztal egyik fiókjának helyén. Aki viszont nem akarja fektetve tárolni, annak is van megoldás. Kapunk két lábat, melynek segítségével a házat felállíthatjuk, s így az asztalon is igen kis helyet foglal el. Az alaplap (ASUS P4BGL-ED) fel van vértezve mindenféle jóval (integrált VGA, hangkártya, LAN), a CPU foglalat, Socket 478-as Pentium 4-es processzorokat tud fogadni, melyeket maximum 2,5 GHz-es sebességig támogat. Kellemes kis gép, nem rossz, bár nekem kicsit túl „alap", persze ettől még tökéletesen megfelel otthoni és irodai alkalmazásra.

A másik modell az MSI MEGA (MSI Entertainment Game Appliance) PC-je, ami maga megérne egy cikket. Nekem mindig is szimpatikus volt az MSI, bár érte jó pár kritika, de ez a kicsi kompakt rendszer tényleg profi munka.

Már első pillantásra feltűnik az előlapon a nagy méretű folyadékkristályos kijelző, mely csak egy a sok extra közül, melyet a termék kínál számunkra. A szokásos integrált eszközökön kívül tartalmaz AM/FM rádiót, 6-in-1 kártyaolvasót és rendelhetünk hozzá TV-Tuner-t is. A gép Hi-Fi-ként is működik, nem kell bekapcsolni a számítógépet, e nélkül is tudunk zenét és rádiót hallgatni, hisz a kijelző miatt nincs szükségünk a monitorra, s a távirányítóval a távolságokat is egyszerűen áthidalhatjuk.

A plusz dolgok bizony nagyobb energiát igényelnek, míg az ASUS-ban 165 Wattos táp volt, addig itt ez már 200-as. Ha nem kéne a gépem tesztelésre, akkor lehet, hogy beruháznék egy ilyenre.



ELŐLAPI PANELEK

Sok házon van elöl hely az USB- és audio-csatlakozóknak, ám vannak, amelyeken nincs ilyen. Ilyen esetben jó szolgálatot tehet egy előlapi panel, amelyen megtalálhatjuk az előbb említett hasznos interfészeket, esetleg egyéb extra szolgáltatások kínálata mellett.

A Herta gépében volt egy ilyen panel, méghozzá az Enermax A07FATR2 típusú terméke. Ezen találunk 2 darab USB-csatlakozót,1 FireWire-csatlakozót, valamint a hang ki-/becsatlakozókat. Plusz szolgáltatásként található rajta egy LCD-kijelző, melyen két ventilátor adatait, valamint a belső hőmérsékletet követhetjük figyelemmel. Egy-egy potméterrel szabályozhatjuk ventik fordulatszámát, ráadásul a beépített védelem riaszt minket, ha túlságosan meleg lenne odabent. Nagyon szépen néz ki sötétben a kék háttérvilágítás, ráadásul a panel alumíniumházába egy winchestert is beszerelhetünk.

előlapi panelt (lásd a boxot) szerelni kedvencünkbe, akkor szükségünk lesz még 5,25 colos helyekre. Figyeljünk arra is, hogy a kisebb midi házakban a legalsó ilyen hely nem használható, mert a meghajtót nem lehet beszerelni az alaplap útban lévő részeitől (kondi, slot), s így eggyel kevesebb alkatrészt tudunk csak felhasználni a majdani bővítésnél. Ajánlott a legalább 4 nagy hellyel rendelkező modelleket választani, ezek elég nagyok, s általában szellőzésük is jó.
Nem árt, ha van elöl kivezetése az USB- és audiocsatlakozóknak, főleg, ha olyan helyen tároljuk gépünket, ahol nehezen lehet hozzáférni a hátsó oldalhoz. Ha nincs ilyen az előlapon, akkor pótolhatjuk a feljebb már említett panellel, de ha nem használunk PenDrive-ot, vagy nem húzogatjuk ki-be az audiokábelt, akkor meglehetünk ezek nélkül is.
Végül tegyünk említést a ház anyagáról. Itt most nem a belső a lényeg, hisz komplett gépről beszélve nem kell (nem is szabad) az oldallapot leszedni (nem gond, ha vágnak az élek), mégsem árt, ha jó minőségű fémborítású a termék, mert egy esetleges balesetkor – leesik a kedvenc szobanövény a gépre – megvédheti a winchestereket és egyéb alkatrészeket. Láttam teljesen eldeformálódott darabot, pedig „csak" másfél métert zuhant.

Processzor
Itt értünk el ahhoz a döntéshez, hogy Intel vagy AMD processzort szeretnénk. Ez a döntés kihat gépünk további felépítésére, emiatt megfontolandó. Az Intel a piacvezető, választhatunk Celeront és „rendes" P4-et. Az előbbi olcsóbb, ám szerintem nem sikerült túl jól ez a sorozat. A másik változat már jó, de sajnos ez az árán is meglátszik. A Pentiumok nem melegszenek annyira, mint az AMD termékei, ám ezek is igénylik a nagy teljesítményű hűtést.
Az AMD Athlon XP-i olcsóbbak, mint a konkurencia, ám figyelembe kell venni azt a tényt, hogy egy 2500+-os Barton magos processzor nem 2500 MHz-en üzemel, hanem 1833 MHz-en. Természetesen így is igen jó teljesítményt nyújtanak, az előbbit csak a tévedések elkerülése érdekében írtam le.
Ha az utóbbi gyártónál maradunk maradunk, akkor figyeljünk arra, hogy csak Thoroughbred és Barton magos CPU-t vegyünk, a Palominokat inkább mellőzzük, ezek sokkal jobban melegednek, és nem is lehet őket húzni olyan jól, mint a másik kettőt.

Alaplap
Miután már választottunk processzort, választanunk kell lapkakészletet is, ez nagyban meghatározza, mit is tud alaplapunk. A nagyobb gyártók a VIA, az NVIDIA, az Intel és a SiS. Az első gyártó minkét processzorfajtához bőven kínál chipkészleteket, érdemes választani a 400-as sorozatból és a felette lévőkből. Az AMD processzoraihoz a KT család tartozik, míg az Inteles a PT jelölésű.
Az NVIDIA az nForce-chipekkel van jelen ezen a piacon, ezekből az nForce2-es jelölésűeket ajánlhatom, igen sok kényelmi és multimédiás funkció van beléjük zsúfolva, bár figyelni kell, mert volt pár alaplap, mely nem működött teljesen tökéletesen. Fontos még, hogy kizárólag az AMD CPU-ival kompatibilisek és elég magas áramellátást igényelnek. Barátom járt úgy, hogy a KT266-os alaplapjával működött a gép, míg a vadi új nForce2-es lap nem akart elindulni, ha elindult, akkor nem volt stabil, többször kikapcsolt vagy megfagyott. A megoldást a nagyobb tápra való váltás hozta meg. Addig egy 360 Wattos Enermaxa volt (lásd később), és ment teljesen hiba nélkül, de az új mobonak több energia kellett, nagyobb teljesítményű tápppal már gond nélkül működött minden.
Az Intel természetesen saját processzorait támogató alaplapokba gyárt lapkakészleteket. Ezek a termékek általában jó minőségűek és megbízhatóak, de ez nem is csoda, náluk jobban nem ismerheti senki a processzorok speckóit.
A SiS részesedése a legkisebb a „négyek" közül, de azért modelljeik minőségben nem szoktak elmaradni. Természetesen nem árt megkérdezni az eladó véleményét, azonban legyünk felkészülve, vagy vigyünk valakit magunkkal, aki ért a dologhoz.

Memória
Itt most nem is igazán a minőségre, hanem a mennyiségre kell odafigyelni, bár azért javasolt nevesebb gyártóktól beszerezni memóriát, különösen, ha a dualchannel megoldást szeretnénk kamatoztatni. Viszont a méret a lényeg! 256 Megabyte már elég lehet, de ha komolyabban szeretnénk a játékok világában elmerülni, akkor bizony szükségünk lehet fél Gigabyte-ra is. Ez nem árt akkor sem, ha esetleg videót szeretnénk digitalizálni vagy valami-

ORCA HL-A2680 BLACK HERTA

Ház	Orca II Midi
Processzor	AMD Athlon XP 2600+ Barton
Alaplap	EPOX 8RDA3G
Memória	512 MB DDR333
Videokártya	NVIDIA FX5600 128 MB
Winchester	80 GB 7200 rpm
Optikai meghajtók	CD-RW/DVD 52x24x52/16
Táp	Enermax 360W
Monitor	----
Egyéb	Logitech billentyűzet és egér Microsoft Windows XP

Az Orca szép. Nagyon tetszett az a megoldás, hogy nem kellett kinyitni az előlapot védő ajtót ahhoz, hogy hozzáférhessünk a CD-hez. Ezen kívül ott van a boxban leírt panel, és a hasonlóan jó minőségű rack is, szintén alumínium házban, és állítható fordulatszámú ventillátorral. Az alkatrészek is nagyon jók, szinte tökéletes gép, ha a videokártya erősebb lenne, akkor minden igényt kielégítene.

OPTIMUM SH41 CHS HUNGARY KFT.

Ház	Codegen Midi
Processzor	Intel Celeron 2,2 GHz
Alaplap	Gigabyte 8IPE 1000L/LAN/AC97
Memória	256 MB DDR266
Videokártya	MSI MX440 64 MB TV
Winchester	40 GB Maxtor 7200 rpm
Optikai meghajtók	CD-RW 52x24x52
Táp	Codegen 300 W
Monitor	ADI V77 17" 1024x768 85 Hz
Egyéb	Logitech egér és billentyűzet 32 MB pendrive SP-410DÍ2.1 hangszórók ajándék 2 hónap korlátlan Internet SuSe Linux Desktop 8.2

Ez egy gyengébb gép, de akinek nincs szüksége nagy teljesítményre, annak nagyon jól megfelel. Talán a memória lehetne 333 MHz-es, de ára megfelelő tudásához. Nagyon jó ötlet a két hónapos ingyenes Internet hozzáférés.

lyen komolyabb 3D-s tervezőprogrammal szeretnénk dolgozni.

A memória sebessége nagyban meghatározza gépünk tunningolhatóságát. Bár a komplett gépet vásárlók ezt általában nem igénylik azért nem árt, ha legalább 333 MHz-en (PC2700) dolgozó DDR RAM-ok vannak az alaplapon.

Ha nForce-os vagy más, kétcsatornás memóriavezérlést támogató chipkészletes a lapunk, akkor mindenképpen két memóriamodulra van szükségünk, hisz csak így tudjuk kiaknázni a megnövelt teljesítményt.

A konfigokba általában Samsung modulok vannak, ami nem rossz, de ha a húzásra megyünk, akkor rakassunk be direkt erre való modelleket, például a Kingstone, Corsair, Twinmos vagy az OCZ kínálatából. Igaz, hogy ezek jóval drágábbak a többinél, de a várt eredmény biztos, hogy nem marad el.

Videokártya

Ez megint olyan pont, ahol hosszabban el kell időzni, meg a szívemhez is közel áll. Ma a piac igen erősen telített, és akkor még nem jelent meg az új generáció, de erre nem kell sokat várni. A két nagy gyártó kártyáit veszem végig (persze nem az összest, mert akkor kevés lenne az egész cikk), hisz az ATI és az NVIDIA a két nagyhatalom a videógyorsítók piacán. Az Intelt most nem veszem ide, hisz nem integrált gyorsítókról van szó.

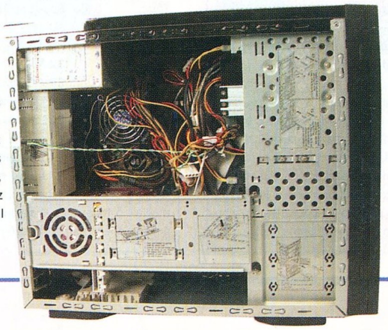
Az ATI kínálja jelenleg a legjobb megoldásokat, ha az ár-teljesítmény függvényében vizsgáljuk. Alsó kategóriában ott a 9000/Pro, a 9200/Pro, ha kapunk még, akkor itt a legjobb választás a 9100, mert az előző kettő közt a különbség csak a 8x-os AGP támogatás, ám a GPU gyengébbre sikeredett. Ha mégis az előbbieknél döntünk (vagy ha ez van a konfigban), akkor viszont csak Pro-t érdemes vásárolni. A tuning lehetősége itt is adott, ám volt olyan darab, melyen 1 MHz-et sem lehetett húzni, míg a másikat igen durván meg tudtuk hajtani. Ki kell fogni a jó példányokat (ez persze sovány vigasz annak, aki nem válogathat egy nagyker raktárában, a legjobban tekerhető stuff után), de persze ez már nem rajtunk áll.

A középkategóriában ott a 9600/Pro, de aki tud még szerezni 9500-at, annak az jobb választás volna. Én most vettem egy Sapphire 9500-at, 256 bites memória-sávszélességűt, és egy kis moddolással 9700 Pro szinten járatom. Persze kérdéses, hogy tud-e venni még ilyesmit az ember, és hogy ezt bele is rakják a gépébe, de nem árt megpróbálni, mert így fél áron kaphatunk meg egy csúcskategóriás modellt.

A felső kategóriában ott a 9700/Pro és a 9800/Pro. Mindkét modell nagyon jó teljesítményű, ám sajnos az áruk igen magas, ezért jó megoldás a már említett 9500. Természetesen, akinek van rá pénze, az vegyen inkább moddolás nélkül is jól működő modellt, mert sajnos nem minden esetben működik a tunning. Az NVIDIA alsó kategóriájában a GeForce 4 MX-ek, és a GeForce FX 5200/Ultra tartozik. Az utóbbi jobb választás, ráadásul ez DirectX 9-et támogató termék, persze kérdéses, hogy ezt mennyire lehet ilyen teljesítmény mellett kihasználni.

Az 5600/Ultra nem rossz kártya, csak kicsit magas az ára a tudásához képest. Jobb megoldás lehet a Ti4200, mely olcsóbb, de sebessége hasonló, ugyan nincs benne DX9-support.

A csúcskategóriát a GeForce FX 5900/Ultra képviseli. Nagyon jó teljesítményű darabok, és ráadásul nincs gond a túlmelegedéssel sem, mint az 5800-aknál. Sajnos áruk nagyon magas, ezért előnyösebb az ATI termékei közül választani.



Meg kell még említeni, hogy sok kártyának van butított változata, ilyenkor általában a memória sávszélessége le van véve 64 bitesre. Erre figyeljünk oda, mert igen erősen befolyásolja ez a teljesítményt!

Winchester

Itt is az a lényeg, hogy előre gondolkodjunk. Természetesen később rakathatunk be másikat, de ez plusz futkosás, egyszerűbb a vásárláskor elintézni ezt. 40 Gigabyte alatt már nem is nagyon kapunk winchestert, és nem is érdemes ez alatti kapacitással rendelkező egyedet venni; szerencsére, a merevlemezek ára is kedvezően alakult a közelmúltban.

Ha nagyobb tárhelyre van szükségünk, akkor jó megoldás két HDD-t venni, egyiket rackbe rakni, így azt ki tudjuk venni, és

ECS EZ - BUDDIE

A miniatürizálás a számítástechnika történetében nem új keletű dolog, azonban a technikai fejlődés rendesen meglendítette a szekerét. Egyre kisebb helyre, egyre nagyobb számítási teljesítményt zsúfolnak be a korunk mérnökei. Minden nagyobb gyártó felismerve ezt az igényt, megjelentette mini-PC formátumait. Ezek a gépek megpróbálnak komplex megoldásokat nyújtani a leendő tulajdonosuknak, mint például mini-hifi rendszer, vagy kártyaolvasóval egybeépített „design". Gyakorlatilag miniatűr asztali PC-knek tekinthetőek, ahol a helyet a PCI bővítő helyek számának drasztikus csökkentésével spórolták meg.

Mi is egy kellemes, köztes megoldást kínáló eszközt kaptunk tesztelésre az ECS notebookjai mellé, mely mini-PC kategóriába sorolható, azaz méreteiben kisebb helyet foglal, mint asztali rokonai, viszont erős megkötések árán jutott ehhez a mérethez. Az egyik ilyen megkötés az ECS esetében a külső táp használata, melyet mellékelnek a gyártók a dobozban. Ezeket a csökkentett mérettel rendelkező számítógépeket, úgynevezett „barebone" rendszerekként árusítják, ami annyit jelent, hogy csupán a házat kapjuk meg vásárláskor, benne az alaplappal és kiegészítőkkel, az összes többi fő alkatrész beszerzése a mi ízlésvilágunkra van bízva, no meg a pénztárcánk vastagságára. Ez a megoldás enyhíti a bővíthetőség limitáltságát, hiszen a mi igényeinknek megfelelően tudjuk kialakítani a végső konfigurációt.

Kicsomagolás után egy tetszetős ezüstszínű, Micro-ATX házat tarthattunk a kezünkben, melynek elején egy multifunkciós kijelző és egy nagy méretű tekerhető „gomb" volt a fő látványosság, mellyel a processzor órajelét változtathatjuk meg dinamikusan! Nem semmi... A front oldalon kapott helyet pár fontosabb dolog, többek között egy takarólemez mögött rejtőző kártyaolvasó, mely több fajta memória-kártya fogadására alkalmas. A Buddie hátulját megtekintve rögtön látható, hogy az alaplapra szinte minden eszközt integráltak, ami ennél a kivitelnél természetes, hiszen a helytakarékosság volt a fő szempont.

Van itt minden földi jó, integrált hálókártya, hangkártya, modem, stb. Belepillantva, azonban egy kicsit elillanhat a jókedvünk, mivel csupán egyetlen PCI foglalat, és egy AGP csatlakozó árválkodik az alaplapon. Mellettük a processzor foglalat és a DDR ram csatlakozás van, ezek aránylag könnyen megközelíthetőek. A teszteléshez egy 2.4 Ghz-es Pentium 4-es procit izzítottunk a gépezetbe és kapott 512 Mb ramot is, hogy kellemesen fusson a telepítendő XP. A grafikai megjelenítést egy Geforce Fx 5600-as kártyára bíztuk, mely 128Mb videó-memóriával volt felszerelve. Érdekességként említendő, hogy mellékelnek az alap konfigurációhoz egy termetes proci hűtőt is, amely tökéletesen megállja a helyét minden körülmények között. A másik furcsa dolog az, hogy a CD-egység függőleges elhelyezést kapott, így egy kicsit nehézkesebb a CD-k cseréje, arról nem is beszélve, hogy ha az ember CD-írót szeretne üzemeltetni...

Ezektől a kisebb korlátozó tényezőktől eltekintve, melyekkel a méretcsökkenést érték el, ha az ember fia/lánya megfelelő erőforrással látja el a rendszert, egy nagyon ütős kis számítógép szintjére lehet felhozni az apróságot. Itt tényleg igazzá válik a mondás: „Kicsi a bors, de erős"

SULINET BORA
CASE HUNGARY KFT.

Ház	MDI5492 Midi
Processzor	Intel Pentium 4 2,4 GHz/533
Alaplap	ECS 845PE-A800
Memória	256 MB DDR333
Videokártya	Palit MX440 64 MB TV
Winchester	Maxtor 80 GB 7200 rpm
Optika meghajtók	Sony CD-RW/DVD 48x24x48/16x
Táp	300W P4 Ce
Monitor	AOC 7K+ FLAT 17" 1600x1200 75 Hz
Egyéb	Optikai egér, magyar billentyűzet 32 MB pendrive Samsung SMS-2200 hangszóró UHU-Linux 1.1

Ez a gép sem rossz, bár fele olyan szép, mint az előző. Mellette szól a pendrive, a hangszóró és az optikai egér, viszont a videokártya kissé gyenge, persze alacsonyabb felbontásban játszhatók az újabb játékok is. A teljesítményre sem lehet panaszunk, hisz a P4 szépen muzsikál.

OPTIMUM SH61
CHS HUNGARY KFT.

Ház	Codegen Midi
Processzor	Intel P4 2,4 GHz / 512c
Alaplap	ASUS P4P800/GD
Memória	256 MB DDR266
Videokártya	VGA V9520 Magic FX5200
Winchester	40 GB Maxtor 7200 rpm
Optikai meghajtók	CD-RW 52x24x52
Táp	Codegen 300 W
Monitor	ADI V77 17" 1024x768 85 Hz
Egyéb	Logitech egér és billentyűzet 32 MB pendrive SP-410D 2.1 hangszórók ajándék 2 hónap korlátlan Internet SuSe Linux Desktop 8.2

Ez már erősebb az előbbi CHS gépnél, ám ez sem kifejezetten csúcsmodell. A processzor gyors, viszont a memória és a videokártya itt is gyenge pont.

SULINET TORNÁDÓ
CASE HUNGARY KFT.

Ház	MDI5492 Midi
Processzor	AMD Athlon XP 2600+ Barton
Alaplap	ECS N2U-400-A/nForce2
Memória	512 MB DDR400
Videokártya	Xpertivision GeForce FX5200 64MB
Winchester	Maxtor 80 GB 7200 rpm
Optikai meghajtók	Sony CD-RW/DVD 48x24x48/16x
Táp	300W P4 Ce
Monitor	AOC 7K+ FLAT 17" 1600x1200 75 Hz
Egyéb	Optikai egér, magyar billentyűzet 32 MB pendrive Samsung SMS-2200 hangszóró UHU-Linux 1.1

Ez már egy erősebb gép, jó játékra és egyéb célokra is, ebben segít a fél GB RAM, valamint előny az nForce2-es chipset is. A videokártya itt sem egy csúcsmodell, de jobb, mint az MX.
A winchester mindkét gépnél megfelelően nagy és gyors.

szállíthatjuk kedvünk szerint „piacozni". A gyártók közül a konfigokban általában a Maxtor és a Western Digital szokott szerepelni, ezek nem rosszak, de jobb minőségű például a Seagate Barracudája, mely ráadásul nagyon csöndes is.
Arra figyeljünk, hogy két különböző sebesség van a piacon, az 5400 fordulat/percesek és a 7200-asok. A sebességkülönbség számottevő lehet, de a lassabbak is megfelelnek az elvárásoknak. Rendszermeghajtónak célszerű gyorsabb változat választása, a másodlagos lehet 5400-as is. A felröppent hírek szerint, hamarosan érkeznek 10K-val "becsavarodott" modellek is

Optikai meghajtók

Ma már minden igényt kielégítő kombókat is lehet kapni, így nincs szükségünk több meghajtóra. Természetesen, aki gyakran akar CD-t másolni, annak nem árt egy plusz olvasó, mert ahogy felgyorsul az írás, nincs rá szükség, hogy beolvastassuk a lemezt, majd berakva az üres médiát még az írást is megvárjuk. Nekem egy LG CD-íróm van, és egy Toshiba DVD-olvasóm, így mindenem megvan, amire szükségem lehet, és emellett a CD-írással is gyorsan elkészülök. Árban a kombó, és a két meghajtó körülbelül ugyanott van, ezért mindenki maga döntse el, milyet is akar. DVD-írót szerintem még felesleges vásárolni, igaz, hogy hatalmas mennyiségű anyagot tudunk archiválni egy lemezre, ám még mindig jóval drágábbak CD-s társaiknál.

Táp

Fentebb már említettem, hogy néhány gép nagyobb teljesítményű tápot igényel. Természetesen a konfigurációkat úgy állítják össze, hogy jól működjenek a gépek, ezért tápot ritkán cseréltetnek a vásárlók. Viszont 300 Wattos teljesítmény alattit semmiképp ne vegyünk (kivéve a barebone-okat). Van néhány gyártó, akiknek igen sok a hibás terméke, többször történt robbanásos baleset is, lakástűzzel és személyi sérüléssel, ezért érdemesebb márkásabb típusokat választani. Ilyenek a DTK, Coolink, Enermax és a Chieftec. Ezek drágábbak, de valószínűtlen, hogy meghibásodás esetén elvigyék az egész gépet. Ha lehet, válasszunk kétventillátoros modellt, így a táp is segíti a szellőzést.

Monitor

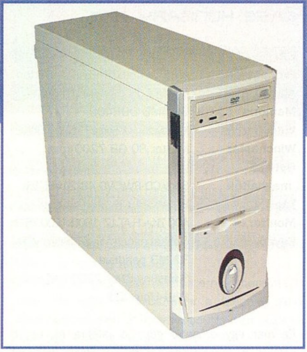
Itt nem kívánok belemenni a gyártók sokaságába, hisz igen sokan vannak. A mai átlagmonitor már 17"-os, semmiképp ne vegyünk 15"-osnál kisebbet, mert azok már nem felelnek meg a mai elvárásoknak a méretük, valamint felbontásuk miatt. A képcsövek kínálata is bőséges, a legjobbak a sík képcsöves modellek, de természetesen a régebbi technológiával készültek közt is vannak nagyon jók (személy szerint egy iiyama Vision Master 1451-et használok, mely nem sík, mégis gyönyörű a képe). Attól függően, hogy mire is akarjuk használni, választhatunk CRT és TFT monitorokat. Az utóbbiak tökéletesek irodai, tervezői munkára, kevésbé fárasztják a szemet, hisz nincs hagyományos vibráló frissítésük, kis helyen is elférnek (nagyon laposak), valamint teljesen sík a felületük. Hátrányuk, hogy játékhoz és filmnézéshez csak a drágábbak megfelelőek, mert lassabban reagálnak, és ez zavaró lehet egy akciójátéknál.

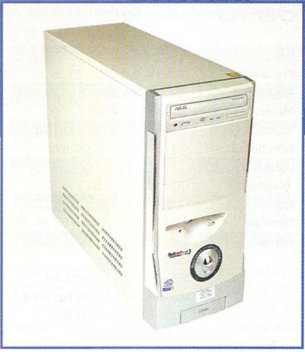
A CRT-knél figyeljünk a felbontás és a frissítés adataira. Nem árt, ha tud legalább 1600x1400-as felbontást, és a frissítése a használat közben eléri a 75 Hz-et. Ennél magasabb nem szükséges, mert e fölött az emberi szem nem képes érzékelni a különbséget, ám ez alatt nagyon zavaró (fárasztó és egészségtelen!) lehet a villódzás.

MSI MEGA STICK1 MP3 PLAYER

A tesztelésre kapott hatalmas dobozok (komplett konfigurációk, monitorok) mellett megbújt egy-két kisebb csomagocska is. Az egyik ilyen dobozka egy tetszetős zöld borítással hívta fel magára a figyelmünket, mely az MSI termékét rejtette.
Ez pediglen nem más, mint egy remekbe szabott MP3 Player/Fm rádió/diktafon, melyet igen kis méretbe sikerült besűríteniük a mérnököknek. Egy olyan hordozható készülékről van szó, mely USB csatlakozóval van ellátva, így közvetlenül rádugható a számítógépekre. Kinézetre, a mai „flash drive" formavilágát követi, egy nyakba akasztható, fülhallgatókat is tartalmazó akasztóval, és egy háttér világítású LCD kijelzővel hívta fel magára a környezete figyelmét. Tetszetős, fehér-gyöngyház borítása, igényes kivitelezést sejtet.
A Mega Stick 128Mb beépített memóriát tartalmaz, 2 album (CD), jó minőségű tárolását teszi lehetővé.(Lejátssza az MP3 és a WMA fájlokat, melyeknél az utóbbi kicsit jobb hangminőséget produkált.) Sajnos a memória mérete fix, így a további bővítési lehetőségről le kell mondanunk, de a tapasztaltak alapján elégségesnek bizonyult.
A szolgáltatások között szerepel még az FM rádió, melynél a fülhallgató játszotta az antenna szerepét. Nyílt terepen teljesen jól viselkedett a készülék, jók voltak a vételi viszonyok, csak épületen belül, bizonyos helyen adódtak vételi problémák. Ezt a fülhallgatózsinór rövidségének írtuk a számlájára. Viszont a diktafon szolgáltatásaival, teljesen elégedettek voltunk. Egyetlen gomb megnyomásával akár az FM rádióból is tudunk rögzíteni, vagy a beépített mikrofonja segítségével tud diktafon üzemmódban felvenni. A fájlokat wav formában tárolja, menüből állítható a rögzítés minősége.

Szoftverügyileg nincs nagy Kánaán, mindössze egy telepítő cd-t mellékel az MSI, melyen a szükséges driver-ek mellett egy szoftverfrissítést segítő program kapott helyet. Így az MP3 tömörítést magunknak kell elvégeznünk, ha ezt a funkciót választjuk. Összességében egy sokrétű szolgáltatást nyújtó, kompakt, hordozható szabadidőeszköz a Mega Stick1, mely minden körülmény között megállja a helyét.





Egyéb perifériák

Az egérből és a billentyűből általában elég az alapminőség, ha nem akarunk sok multimédiás funkciót, vagy nem igényeljük a rádiós összeköttetést, akkor ezek teljesen megfelelnek. Ezeket ráadásul bármikor lecserélhetjük mi magunk is, hisz nem kell a gép belsejébe nyúlnunk. Ha tehetjük, akkor kérjünk optikai egeret, ezt nem kell annyit tisztogatni és érzékenysége is jóval nagyobb, mint egy átlagos golyós társának. Nem árt, ha van egy pendrive-unk is, sokkal egyszerűbb kezelni és szállítani, mint a kislemezeket, ráadásul nem sérülékenyek, és bármely gépben használhatóak, melyben van USB-port (a PII-ek óta van mindben).

Hangrendszert van, hogy kapunk, van, hogy nem, de ezt érdemes néha külön vásárolni, mert nem sokat érünk egy olyan alapmodellel, amely kattog, sistereg. Az igényesebbje vásároljon 2.1-es rendszerűt, ezeknek már nagyon jó a hangjuk, és 10 000 forint alatt elérhetőek.

ÖSSZEGZÉS

Nem mondhatom, hogy körképem teljesen átfogó, hisz csak három cég kínálatából szemezgetünk, és ez kevés. Viszont remélem sikerült áttekinteni az alkatrészeket külön-külön, s evvel tudok segíteni a számítógépvásárlóknak. Egy biztos, ha olcsón szeretnénk gépet, mindenképp fel kell áldoznunk valamit, vagy a videokártyát, vagy a processzort, vagy valami más alkatrészt, s ebből nem a csúcsmodellt választani. Ha viszont van elég pénzünk, szabad a vásár, a kínálat széles, és a választás a miénk. Aki tudja, használja ki a Sulinet Expresszt, mert három év alatt akár 180 ezer forintot is megtakaríthat vele, s ezt mindenképp figyelemreméltó érv. Jó vásárlást!

Segítségünkre voltak még: Narba Kft. Pulsar Hungary Kft. Ramiris Rubin Rt.

Grillo

EIZO

Az EIZO monitorok olyanok a számítógépes megjelenítők világában, mint mondjuk a Lamborghini az autók világában. Mindig a csúcstechnológiát képviselték, egy lépéssel a vetélytársak előtt járva. Egy számítógépes rendszer egyik legfontosabb komponense a monitor. Egészségügyi szempontból a legmeghatározóbb szerepet játszik, hiszen ezt a felületet nézi az ember folyamatosan, ez a felület terheli meg a szemünket. Ezért roppant fontos dolog az, hogy a szemeket milyen behatás éri. Ez a fontos tényező vezetett az új technológiák kifejlesztéséhez, amilyen az LCD technológia is. Ezen a területeken is élenjáró az EIZO, ezt bizonyítja a kölcsönkapott három monitor, mely közül kettő az LCD technológia csúcsát képviselik, egy pedig a hagyományos CRT szabványok szerint üzemel.

Az EIZO jelenlegi LCD monitorai ötödik generációs, legkorszerűbb LCD-paneleket tartalmaznak, melyek mentesek minden LCD betegségtől, azaz nagyon jó a kontraszt arány, fényerő, nagy a látószög és gyors reagálási idő(kb. 25ms) jellemzi őket. Ez annyit tesz, hogy bármilyen gyors képmozgást homályosodás, elmosódás nélkül tud követni a monitor, éppúgy, mint a hagyományos, képcsöves monitorok esetében. Főleg „hardcore gamer-ek" szemében nagy hír ez, hiszen bármilyen gyors játékmenet élvezhető marad ezzel a monitorral. A látószög is óriási, vízszintesen 170 fok, függőlegesen 150 fok körüli, minden méretű LCD monitornál. A kontraszt arány 450:1-es,ami szép éles képet tesz lehetővé. A nálunk vendégeskedő két LCD monitor (Flexscan L767 és L557) az összes fent említett paramétert hozta, és kiválóan szerepeltek.

CRT, azaz a katódcsöves technológia területén is kimagasló minőségű monitorok látnak napvilágot az EIZO fejlesztésében. Magas képismétlési frekvencia, alacsony konvergencia és szinte torzításmentes kép jellemezte a nálunk járt 19 colos modellt (Flexscan T566).

Arra a végkövetkeztetésre jutottunk, hogy minden tekintetben a felső kategóriát képviselik az EIZO monitorai. Talán csak az áruk lehet egy kicsit magasabb az átlagnál, de hát a minőséget mindig is meg kellett fizetni.

A BTX-SZABVÁNY

Még a múlt évezredben történt az eset, hogy az elégedett PC-használók közé beütött a mennykő, ahhoz, hogy fejleszteni tudják jó kis gépeiket, bizony nem csak új processzorra volt szükségük, hanem új házra és tápegységre is, és ez sokakat megakadályozott abban, hogy haladjanak a korral. Ez a mennykő az ATX-es szabvány bevezetése volt, ami bizony komoly anyagi megterhelést rótt a felhasználókra.

S hogy miért mesélek a múltról? Mert a történelem hamarosan újfent megismétli önmagát: eljött az ideje, hogy újabb szabvány váltsa le a régit, s megjelentek az első hírek a BTX-rendszerről.

Azért nem kell megijedni, a boltokba csak 2005 táján kerülnek az új termékek, s még utána is jó pár évnek kell elmúlnia, mire az elődöket teljesen kiszorítja a piacról.

Olvastam pár fórumot a témáról, sajnos nem lehet sokkal többet tudni, mint az ottani hírek, megpróbálom összeszedni a lényeget.

- A szabványt az Intel fejleszti, ugyan úgy, mint az ATX-et, emiatt páran úgy gondolják, hogy csak a Pentium-tulajok körében fog elterjedni, míg az AMD marad az ATX-nél. Szerintem ez nem valószínű, mert mindenki átállt az ATX-re is, miért ne lenne ez így ebben az esetben is?

- Nem kompatibils a két technológia egymással, ez új házat, új tápot, és természetesen alaplapot jelent.

- A régi elrendezéssel ellentétben az alaplap átkerül a ház jobb oldalára, első és hátsó I/O-panellel rendelkezik, és támogatja a PCI-Express-t is.

- Az új tápok kisebb méretűek, és főcsatlakozójuk 24 pólusú az eddigi 20-szal szemben. Kérdéses, hogy lesz-e átalakító, vagy mindenképp kell az új táp (nem örülnék, ha le kéne cserélnem a 420-as Chieftecet).

- A tervezésnél nagy figyelmet szenteltek a légáramlás biztosítására, felosztották a házat különböző zónákra, és ezek hőmérsékletét maximalizálták. S ha igaz, akkor két aktív hűtővel lehet biztosítani a megfelelő hőfokot. Ha ezt tényleg el tudják érni, akkor igen halk gépeket fogunk kapni, persze kérdéses, hogy a több mint 100 Wattot leadó procik ezt hogy fogják tűrni.

- Három méret fog létezni: a PicoBTX egy, a MicroBTX három, míg a BTX hét bővítőhellyel fog rendelkezni.

Ha tényleg olyan lesz, mint amilyennek az Intel leírja, akkor elégedettek leszünk az új szabvánnyal, bár az még kérdéses, hogy azoknak is megéri-e majd, akik tuningolni vagy moddolni akarnak. Majd kiderül, de addig is nyugodtan vegyetek ATX-es alkatrészeket, hisz messze van még az a 2005, és míg általában késni szoktak a megjelenések, addig az előrehozatalról csak ritkán hallani.

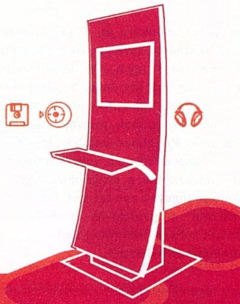
Informatika

- Rendszerintegráció
- Alkalmazásfejlesztés
- Informatikai infrastruktúra tervezése és kivitelezése
- Rendszerfelügyelet
- Arculattervezés

www.wonderline.hu

wonderLINE

kommunikációfejlesztő és informatikai részvénytársaság



Távközlési Bróker

- Távközlési költségeket csökkentő megoldások

www.tavkozlesibroker.hu

W-terminal

- Internetes terminálok telepítése és üzemeltetése intézményekben, kávézókban, éttermekben és egyéb nyílvános helyeken

budapest 1042 árpád út 73.
tel: 272.0242 | fax: 272.0252
info@wonderline.h

kvízjáték
nyerd meg a PC GURU ajándékok egyikét!

-ozaki va! hangfalszett
-ozaki 6 DVD fejhallgatószett

Így játssz:

:: keresse fel a www.chiponline.hu/jatek oldalunkat
:: pontos adatokkal töltse ki a kötelező mezőket
:: a kitöltött jelentkezési lapot küldje el az ott látott utasítások szerint

beküldési határidő:
2003. december 3.
sorsolás:
2003. december 4.

előző játékunk nyerteseinek névsora megtalálható weboldalunkon

:: a kép nem csak illusztráció..

:: a nyeremények:

6x

:: ozaki va!
2.1 M hangfalszett

:: ozaki HomeTheatre
6 csatornás DVD fejhallgató szett

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

PC GURU
:: kvízjáték

A LINUX, MINT MUNKAÁLLOMÁS

A manapság munkára és játékra használt, az átlagfelhasználók körében legnépszerűbb operációs rendszer (gy.k. Windows) mellett az egyik legnagyobb érv, hogy az alternatívaként kínálkozó Linux disztribúciókon nem futnak mindazok a programok, melyeket nap mint nap használunk. Régebben valóban így is volt, hiszen a legkevésbé sem voltak felhasználóbarátnak nevezhetők a programozók gyöngyszemeként emlegetett rendszerek, ám mára teljes mértékben megváltozott a helyzet. Hogy pontosan milyen lehetőségeink vannak, arról cikkünkben olvashattok...

A Linux régen kimondottan ellenszenvesnek tűnhetett a konzolos megjelenésével, és azzal, hogy szinte mindent kézzel kellett kivitelezni benne. Nem csoda, hogy főként csak azok használták, akik értettek a témához, hiszen bármilyen probléma akadt, csak a rutinnal rendelkezők tudhatták, pontosan mit is kell tenni az elhárításához. Ha valaki megpróbálkozott valamelyik disztribúció telepítésével, általában az első hibaüzenetnél elakadt, és tovább nem is próbálkozott, a monitoron villódzó kurzort látva ötlete sem volt, hová forduljon segítségért. A jelenlegi helyzet teljesen más képet mutat, hiszen jó pár olyan kereskedelmi és ingyenes termék is megjelent, melyek grafikus telepítőkörnyezettel, magyar nyelvű kezelőfelülettel, hardverfelismeréssel, és egyéb kényelmi szolgáltatásokkal kápráztatják el mindazokat, akik még a Linux hőskorára, a karakteres üzemmódra emlékeznek.

AMIT A KEZELŐFELÜLETRŐL TUDNI ÉRDEMES

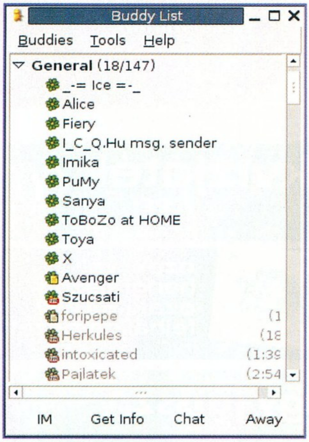
Az ingyenesen beszerezhető disztribúciók az X Window System-re épülnek, mely jelenlegi formájában már támogatja a duálmonitoros képet (sőt, Matrox Parheliát is!), és a gyorsítókártyák használatát. Ha a megfelelő meghajtók föl lettek telepítve, akkor csak arra kell ügyelnünk, hogy a monitor horizontális és vertikális frissítési értékeit pontosan megadjuk (lásd kézikönyv), máskülönben nem fog elindulni az X. Ha ezzel megvagyunk, ki kell majd választanunk, milyen ablakkezelő alkalmazást szeretnénk használni (metacity, icewm stb.) - nem úgy, mint a Windows esetében, ahol alapértelmezésben egyetlen felülethez kell ragaszkodnunk, hiszen itt akár mindegyik felhasználó saját magának tetsző külalakot választhat, mely minden téren sokkal szélesebb választási lehetőséggel jár együtt.

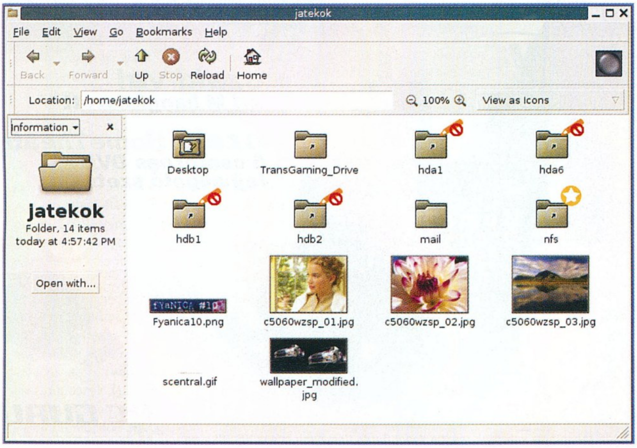
És hogy gyorsabb-e ez a felület? Nos, ez attól függ, milyen programokat futtatunk rajta. Az viszont biztos, hogy az erőforrásokkal egész szépen gazdálkodik, és attól sem kell félnünk, hogy lépten-nyomon vírusokba ütköznénk, hiszen itt a biztonsági megfontolások eredményeképpen még ha le is futna egy-egy linuxos vírus a gépünkön, akkor sem tudna komoly károkat okozni, mivel a felhasználó csak azon erőforrásokhoz fér hozzá, amelyek elengedhetetlenül szükségesek mindennapi munkájához. (Bár, ez utóbbi disztribúciónként változik...) És akkor a kék halálról, vagy éppen a rendszerfagyások hiányáról ne is beszéljünk!

MUNKA LINUX ALATT

Régen elmúlt az az idő, amikor a Word és az Excel, valamint a PowerPoint uralták a szövegszerkesztők, táblázatkezelők, prezentációkészítők területét. Manapság már bármit el lehet készíteni az OpenOffice termékeivel, melyek magyarul is tudnak (helyesírást is!), ráadásul az előbb említett szoftverekkel teljes mértékben kompatibilisek. Talán mondanom sem kell, hogy jelen cikk is ezen szerkesztő segítségével készült el, Debian alatt. Természetesen itt is vannak alternatív megoldások, ilyen például az AbiWord, melyet sokan a gyorsaságáért szeretnek, ám ez annyit nem tud, mint az OpenOffice-monstrum (ez utóbbi méretét tekintve többszáz megás).

Nem nagyon tudnék olyan funkciót mondani, melyet ne lehetne megtalálni a disztribúciókban. A Debian esetében képkezelésre legjobban a GIMP ajánlott, internetezésre ott az Epiphany (a minimalistáknak), vagy a Mozilla (akik a sok funkciót is kihasználják), az instant messaginget a GAIM megoldja (de van licq is a fapadosabb megoldást kedvelőknek), a gFTP grafikus FTP-felületet biztosít, és sorolhatnám vég nélkül.

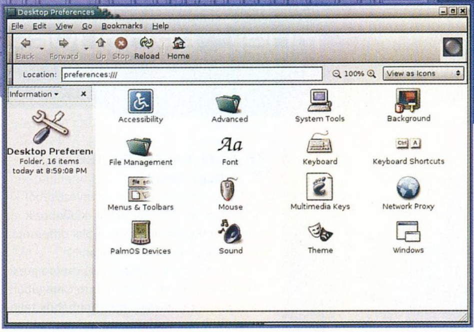


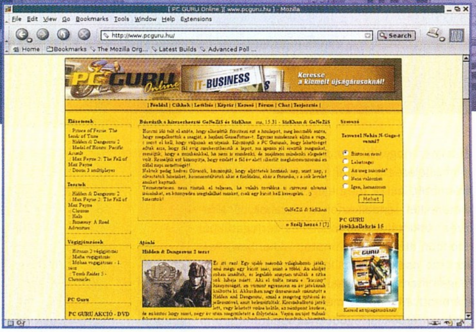


KNOPPIX

Kevesen tudják, de van néhány kiemelkedő Linux-változat, melyek mindegyike valamilyen speciális területen próbál/próbált meg nagyon alakítani. A Knoppix mindezek közül azzal tűnt ki a sorból, hogy olyan disztribúciót ajánl teljesen ingyenesen, melyet CD-re kiírva nem kell egy lemezpartícióra feltelepíteni, a teljes rendszer képes futni magáról a korongról. Ez kiváló lehetőséget biztosít mindazoknak, akik csak kipróbálni szeretnék ezt a környezetet, hiszen semmilyen módon nem kell elkötelezniük magukat mellette. Sajnos az Európai Unióban folyó viták a szabványok (software patents) körül arra késztették a fejlesztőt, hogy ideiglenesen felfüggesse az operációs rendszer elérhetőségét.

http://www.knopper.net/knoppix/index-en.html





SZÓRAKOZÁS LINUX ALATT

Az, hogy Audio CD-t tudjunk lejátszani, manapság már nem nagy kunszt. A CD-írás is alapvető funkció, de a szkennerek, nyomtatók, és egyéb perifériák is jó ideje részét képezhetik mindennapi munkánknak. Ha azonban igazán szeretnénk kihasználni a manapság kapható gépek képességeit, akkor a játékok futtatására, mozifilmek lejátszására gondolunk.

Jó ideje le tudunk már játszani DivX/Xvid, AC3-as filmeket, MP3-akat, és egyéb multimédiás fájlokat a nyílt forráskódú rendszereken is, és természetesen a manapság megjelenő videokártyák, hangkártyák, és egyéb eszközök legtöbbjéhez is létezik valamilyen meghajtó. Egyáltalán nem elképzelhetetlen tehát házimozi rendszerré alakítani otthoni, Linuxot futtató gépünket, hisz ugyanúgy tudunk DVD-t nézni segítségével, mint bármelyik másik operációs rendszer alatt.

EMULÁLJUNK

Az igazán problémás terület azonban továbbra is a játékok világa, hiszen a manapság kiadott, DirectX-en futó alkalmazásokat kimondottan Windows-ra (esetleg Mac-re) készítették. Ezek futtatása csak emulátor segítségével lehetséges Linux alatt. Ez az esetek nagy részében valószínűleg nem fog sikerülni, hiszen mindazok a DLL-ek, amelyekre szükség van, nagyon nehezen ültethetők át egy másik környezetbe. A megoldást a TransGaming Technologies jelentheti. A WineX nevezetű szoftver segítségével lehet működésre bírni a kereskedelmi forgalomban található játékokat. A támogatott termékek listája egyre csak bővül, olyan nevekkel, mint a Diablo 2, Max Payne, Commandos, Rollercoaster Tycoon 2, Civilization 3, Half-Life, Grand Theft Auto III, Unreal II. Azért néhány játékot Linuxra is elkészítettek, ilyen többek között a népszerű Quake 3: Arena is, mely nem véletlenül került bele a szórásba, hiszen mégiscsak kevesebb erőforrásra van szükség egy szerver futtatásához Linuxon, mint más platformokon...

A felhasználói alkalmazások átültetését a Wine látja el, természetesen ez a program szolgálja ki a WineX-megoldásokat is. Az emuláció érdekében megteremti a Windowsos környezetet a programok futása során, és kisebb-nagyobb eredményességgel képes az egyes alkalmazásokat a Linuxos környezetben is futásra bírni. (Minél kevésbé épül be az adott alkalmazás a Windowsos rendszerbe, annál könnyebben.)

MIÉRT ÉRDEMES VÁLTANUNK?

(legfőbb érvek a Linux mellett)

- Mert egy stabil környezetben futtathatjuk a programokat, a legtöbb esetben teljesen mentesen a manapság mindent ellepő vírusoktól.
- Mert a munkánkhoz minden eszközt megkapunk, melyek kompatibilisek más megoldásokkal, miközben adatainkat biztonságban tudhatjuk.
- Mert a nyílt forráskódnak köszönhetően nem kell attól tartanunk, hogy egyes biztonsági hibák csak akkor derülnek ki, amikor már túl késő gyógyírt keresni.
- Mert a hálózaton a gépek így közel olyan biztonságosan működnek, mint az internetes szerverek. Ennek oka az, hogy a felhasználók (és így a programok) nem rendelkeznek teljes jogkörrel, amely az összes erőforrást „kiszolgáltatná” nekik.
- Mert mindazon szolgáltatások és elgondolások, melyek itt évek óta a rendszer részei, a Windowsba még csak mostanság kezdenek bekerülni, és ott sem mindegyik verziójába (lásd az XP Home Edition, Professional különbségeit).
- Mert ingyenes, és mert egy világméretű szakembergárda áll mögötte, akiket nem a profit motivál, hanem főként a szakmai kihívás. (És akiket bármikor el lehet érni a levelezőlistákon, mindenféle szuppportos telefonos kisasszonyok nélkül.)

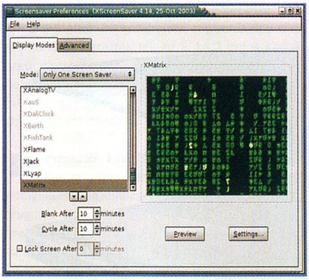
És hogy mit hoz a jövő? Egyelőre nem hiszem, hogy a Linuxnak egy komolyabb szemléletváltás nélkül nagyobb horderejű áttörést sikerülne elérni az operációs rendszerek területén. Azonban nem árt belegondolni, hogy nem véletlenül kongatják a vészharangot nap mint nap a szakértők azon hálózat fölött, amelyet Internet néven ismerünk. Sajnos a hanyagul összerakott alkalmazások és operációs rendszerek nagymértékben veszélyeztetik a jelenlegi infrastruktúrát, és ez talán elgondolkoztathatja a mindennapi felhasználókat is, amikor már a századik vírust vagy spamet törlik gépükről. A legfontosabb azonban az a tény, hogy nem muszáj váltanunk. Itt megtehetjük azt is, hogy egymás mellett futtatunk két vagy több operációs rendszert, és kihasználjuk mindegyik előnyeit. A Linux erre is lehetőséget ad...

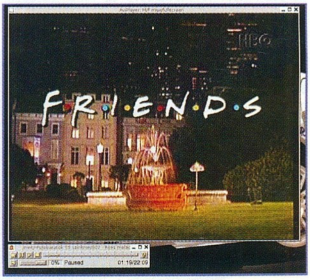
TransGaming Technologies
www.transgaming.com
Wine
ww.winehq.com
OpenOffice
www.openoffice.org

Chilly

DISZTRIB-BEKEBELEZÉSEK

Alig tettük túl magunkat azon a tényen, hogy a Red Hat megszűnik ingyenes lenni, és innentől kezdve már csak üzleti felhasználók számára jelentetnek meg disztribúciókat jó pénzért, máris jött az újabb hír a Novell főhadiszállásáról. Úgy néz ki, a SuSE sem lesz ugyanaz a termék, mint régen, ugyanis a Novell elkezdte felvásárolni az egész céget (januárra tervezik az akció befejezését, ha már minden hivatal áldását adta a dologra). Szerencsére itt kevésbé kell félni attól, hogy az ingyenesség megszűnne, habár a jövő év komoly meglepetéseket okozhat minden téren.





LAPTOPOK TESZTJE

MOBIL ERŐMŰVEK

Érdekes, hogy a „hordozható számítógép", mint kifejezés a számítástechnika hajnalából származik, mikor még elég kellemetlen paraméterekkel rendelkeztek e darabok. E kifejezés, tekintélyes súlyukból és térfogatukból adódóan elég viccesen hatott akkoriban. Persze ezt csak így, az idő távlatából merem megemlíteni, hiszen akkortájt ez evidensnek számított. Manapság már más a helyzet, napjainkban érdekes fejlődésnek lehetünk szemtanúi noteszgép fronton (is). A mikroelektronika szélsebes fejlődésének köszönhetően, az alkatrészek erőteljes zsugorodáson, méretcsökkenésen mentek keresztül. Ez azt eredményezte, hogy a mai, modernebb notebookok, felszereltségben és teljesítményben is kezdik megközelíteni asztali társaikat. Ennek ellenére egyre laposabbá és könnyebbé válnak-váltak, ami hordozhatóságukkal párosulva igazi univerzális használati eszközzé teszi őket. Valahol viszont státusszimbólumként is szerepelnek, hiszen ha egy kecses, kellemes dizájnnal ellátott egyedet egy tárgyaláson vagy meetingen előránt a halandó, minden tekintet odavillan egy pillanatra... Nos, lássuk mit rejtenek a burkolatok.

ECS ELITE G732

Két felsőkategóriás versenyzőt kaptunk a cégtől kipróbálásra, melyeket a dobozuktól gyorsan megszabadítva vártak, hogy birtokba vegyük őket. Először a kisebbik testvért szemeltük ki, ennek a gépezetnek a rejtelmeit derítettük fel. Legelső kontaktus alkalmával kicsit meghökkentő volt a gép súlya, de a később kiderített részletek fényében már nem is tűnt olyan tekintélyesnek. Már a LCD-kijelző kinyitása is egy külön élménynek számított (először elakadt a lélegzetem, hogy kinyitásnál máris kárt tettem a szerkezetben, de jobban szemügyre véve a zárómechanikát, leesett a tantusz!), hiszen egy ötletes megoldás csukja-nyitja a fedelet. Van két kis kampó, melyeket a helyükre ránt egy erős mágnes, így rögzülve biztosan tartja csukva a „fedélzetet". Ha meghúzzuk a nyitógombokat, kiugranak a vájatból a kis kampók, és a mágnes elengedi őket...ötletes! Egyébként a külcsíny telitalálat, igényes, egyszerű és praktikus a kialakítása ennek az eszköznek. Továbbhaladva az ismerkedésben, beindítás után felpörög az elég nagy méretű ventillátor, mely az izmos procit hivatott hűteni. Első hallásra egy kicsit hangosnak tűnt a venti, de hamar hozzászoktunk. Egy 2,2 Ghz-es Pentium 4 Celeron figyeli minden mozdulatunkat a billentyűzet alatt, mely kellemes teljesítményt nyújtott az egész tesztelés alatt. A notebook teljesen szűzen került a kezünk közé, úgyhogy nekünk kellett egy ideiglenes XP-t feltelepíteni. A procedúra simán, zökkenőmentesen lezajlott, a hozzá adott utility CD-ről minden drájver simán települt. A gyönyörű, kontrasztos kijelzőt az ATI Mobility Radeon 9000-es videokártya kezeli, melynek 64 Mb-os memóriája több mint elegendő. A kapott modellben 256Mb memória volt, ez éppen elegendő az oprendszer kezeléséhez. Igazán ahhoz, hogy tényleg zökkenőmentesen tudjunk bánni az XP-nkel, 512Mb memória ajánlott, ez azt hiszem, a mai memóriaárakat nézve nem túl megterhelő. Nem is beszélve a mai játékokról, amelyek igazán memóriaéhesek.

Az alaplapi SiS645DX lapkakészletnek köszönhetően egész kellemes, integrált felszereltséggel állunk szemben. Van itt kérem szépen minden, mi szemszájnak ingere: CD-RW/DVD kombó, 4 USB port, IEEE 1394 FireWire csatlakozás, 56.6-os modem, 10/100-as hálókártya, PCMCIA type 2, stb. Ezeken túl persze megtalálhatóak a hagyományos portok is mint a printer port, soros port, stb. Egy kellemes, nagyon kompakt modellt ismertünk meg az ELITE G732 személyében, mely minden alkalmazásban strammul megállja a helyét, jól teljesít.

ECS ELITE G372E...

A Nagy Testvér.

Ez a típus, amint a fenti megnevezéséből kitűnik, csak az „E" jelzésben különbözik az előző modelltől. Azonban ez a pici differencia elég jelentős változásokat takar.

Egy jól megtermett notebookkal van dolgunk, mely sejthetően egy erőművet rejt magában. Ennek ellenére, dizájn szempontjából teljesen megegyezik kisebbik rokonával, igényes formavilág, kellemes vonalvezetés jellemzi ezt a fekete-ezüst házba szerelt terméket. Ennek a példánynak a kinyitása az oldalra hajtott, kijelzőre erősített hangfalak felhajlításával történik, ami után elénk tárul a gigantikus kijelző. (Az első ránézésre valamiféle dokkoló állomásnak néztem az összecsukott notebookot, olyan hatást keltettek oldalán a hangfalak...) Nem több, nem kevesebb, kerek 50cm a display átmérője!

Hihetetlen hatást kelt szemezni egy ekkora kijelzővel. A bekapcsoló gomb közvetlenül a kinyitott kijelző alatt helyezkedik el, a billentyűzet felett. Mellette két funkciógomb, melyekkel a leggyakrabban használt alkalmazások indíthatók.

Hogy igénybe vegyük ezen erőmű forrásait, itt is az operációs rendszer (XP) telepítésével kezdtük a munkálatokat. Ez katonásan, gond nélkül végbement, hála a gyors CD-RW/DVD kombó és az ATA 100-as merevlemez párosának.

A kijelző minőségét jellemzi, hogy 1600x1200-as felbontást állít be alapból a Windows. Persze ehhez megfelelő támogatás is szükségeltetik, de szerencsére az Ati Mobility Radeon 9000 könnyen veszi az akadályokat. Ez a 64 megabájt grafikus memóriával fölszerelt videokártya méréseink szerint igencsak fürge, a hagyományos alkalmazásokban éppúgy, mint térbeli képességeiben. Még ilyen magas felbontásban is igen szaporán tette a dolgát az operációs rendszer, vígan lehetett az ablakokat ide-oda cibálni, reccenés nélkül. Egy notebooktól ez igazán pazar hozzáállás.

A processzorok hűtési megoldása azonos a két versenyzőnél, és teljesen elégségesnek is bizonyult mindkét esetben. Ebben a gépben egy 2.4Ghz-es Pentium 4-et kellett kordában tartania. A szokásos külső monitorcsatlakozás mellett az Elite G732E S-video kimenettel is rendelkezik tévékészülékhez, videomagnóhoz való kapcsoláshoz. Digitális videokamerához is lehet kapcsolódni a beépített FireWire (IEEE 1394), más néven iLink csatlakozón keresztül, melyet jól elérhetően a noteszgép bal oldalán helyeztek el. Aki lemezen kíván adatokat hordozni, az a beépített CD-íróval és a telepített Nero 5 íróprogram segítségével megteheti ezt.

Végszóként elmondható, hogy két teljesen felszerelt útitárssal ismerkedhettünk meg, melyek kétség kívül kellemesebbé teszik a szerencsés tulajdonosok napjait.

ECS noteszgépek ezen a két típusát a Pulsar Hungary Kft. adta kölcsön számunkra.

AKKUMULÁTOR TECHNOLÓGIÁK

Az akkumulátorok köré épülő technológiák piaca évről-évre bővül, ahogy egyre zsugorodnak az elektronikai termékek, úgy egyre jobban körülvesznek minket a hordozható, „portable"-kütyük (notebook-ok, mobiltelefonok, kéziszerszámok, elektromos autók, stb). Ezekhez mind energiaforrásra van szükség. A tudomány fejlődésével egyre kisebb helyre egyre nagyobb energiát tudunk bezsúfolni, a fejlődés folyamán egyre újabb és újabb akkumulátor-technológiák láttak napvilágot.

A mai piacon döntő többségben három akkumulátor-fajta van jelen, ezek a Nikkel-Metalhidrid (Ni-Mh), Nikkel-Kadmium (Ni-Cd) és Lítium-Ion (Li+). Az egyre szélesebb körben terjedő típus a Lithiumos verzió, mivel ennek a legkisebb a tömege, azaz a legkönnyebbek a piacon. Erre szükség is van, hiszen például a mobiltelefonok esetében egyik legfontosabb paraméter a súly, csakúgy, mint az egy feltöltéssel rendelkezésre álló üzemidő. A notebookoknál is ugyanez a tendencia a jellemző. A másik két típusnak (Ni-Mh és Ni-Cd) is vannak piaci szegmensei, ahol a mai napig a legjobb szolgálatot teszik, ez nem más mint az ipari szegmens. Az iparban vannak olyan alkalmazási területek, ahol hirtelen kell nagy energiamennyiséget leadni, illetve felvenni. Erre a Lítiumos akkumulátorok jelentős hőfejlődés, melegedés nélkül képtelenek, ami veszélyessé teszi alkalmazhatóságukat. Ezért például a kéziszerszámoknál (Bosch, B and D) a Ni-Mh és a Ni-Cd az alkalmazott energiaforrás. De a fejlődés nem áll meg, mindig új lehetőségek felé halad a tudomány.

Említésre méltó, hogy hazánk fiai sem tétlenkednek akkumulátor-technológiai fronton, hiszen van egy magyar cég, név szerint 10 Charge (www.10charge.com), amely kifejlesztett egy gyorstöltő technológiát, amellyel az Ni-Mh és Ni-Cd akkumulátorokat 10 perc alatt és a Li-Ion akkumulátorokat 15-20 perc alatt lehet feltölteni! Azt hiszem, hogy ez magáért beszél, nem szükséges kommentálni a technológia jelentőségét!

ASUS D1500

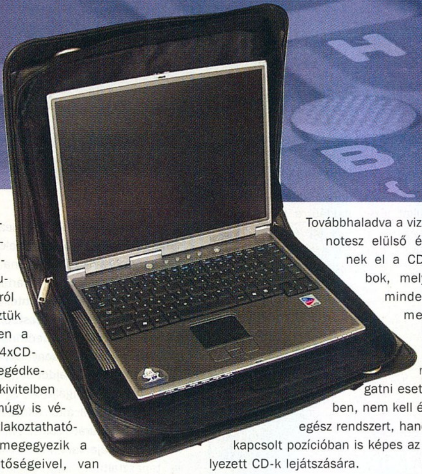
Négy tesztpéldányt kaptunk kézhez az ASUS-tól, melyek közül a legjobban felszerelt géppel kezdjük vizsgálódásainkat. Pár sor erejéig megemlíteném, hogy az egyik legismertebb márka a piacon, mivel régóta látja el minőségi alkatrészekkel a felhasználóit. Széles termékskálával rendelkezik, a számítástechnika szinte minden területén értékesít alkatrészeket. Legendásak pl. alaplapjaik, a videokártyáik stabilitásukról, tuningolhatóságukról híresek.
A kezünk ügyébe kapott D1500-as notebook, küllemre tetszetős darab, kívülről alumíniumszínű műanyag borítást kapott, ami egy picit gagyinak tűnhet első tapintásra. Azonban, ha jobban belegondolunk ezeknél az eszközöknél az egyik legfontosabb tényező a súly, ez indokolhatja a lehető legkönnyebb anyagok alkalmazását. Az LCD-panelt kinyitva feketébe öltöztetett belső fogad minket, ami szép kontrasztos egységet alkot az ezüst kerettel.
Egyébként egy szépen felszerelt egyeddel van dolgunk, a szíve egy 2Ghz-es Celeron processzor, mely tökéletesen megfelel a mai kor követelményeinek. Memória területén a 256 Mb ram éppen elegendő, az operációs rendszer zökkenőmentes működtetéséhez. Teljesen szűzen kaptuk meg a D1500-at, így első dolgunk az installálással kezdődött.
Hibátlanul települt is az XP, csak a driver-CD összetevőit kellett felpakolni és teljesen igénybe vehettük a notebook adottságait. A jobb oldalon elhelyezkedő CD-RW/DVD kombó csendben és gyorsan dolgozott. A megjelenítést „sajnos" csak egy integrált SiS videokártya (M650) szolgáltatta, mely 32Mb-os memóriával volt ellátva. Ez a mindennapi grafikus feladatokat (Office alkalmazások, filmnézés, stb.) tökéletesen ellátja, azonban komolyabb 3D-s játékok futtatására alkalmatlan. A billentyűzet felett négy gyorsgomb kapott helyet, melyekkel sokat használt alkalmazások érhetőek el.
Hátulról megtekintve a D1500-at, látszik, hogy szinte minden szituációra gondoltak az ASUS mérnökei. Van itt minden, mire szükségünk van: Egy pici reszet gomb, hálózati csatlakozó, modem, négy USB port, printer csati, Kensington port. Ami egyedivé teszi ezt a konfigurációt, az a beépített kártyaolvasó, mely négyféle típust kezel. A hangkártya is SiS, mely szépen, tisztán szól. Sajnos a hangszórók a gép elejénél, lefelé néznek, így talán egy picit kevésbé hallhatóak. Ha valaki komoly rendszerre akarja rádugni a gépét, ez is megoldható, ugyanis SPDIF csatlakozást is kapott a masina!

ASUS L3400

A tesztelésre kapott ASUS noteszgépek között egy kakukktojással van dolgunk ennél a típusnál, ugyanis ez az egyetlen szereplő, melyet AMD erőforrás hajt meg. Egy AMD Athlon xp 1800+ (1533 Mhz) mobil CPU teszi a dolgát serényen a burkolat alatt. A külsőségek tekintetében szinte teljesen megegyezik a D1500-as modellel, ugyanazt az ezüstszínű borítás található kívül-belül, a minimális eltérések mellett szintén a fekete szín dominál. A processzorról még megemlíteném, mintha egy picit jobban melegedett volna munka közben, mint az Intel processzort tartalmazó többi ASUS notebook. Ezt csak a kiáramló levegő magasabb hőmérsékletéből érzékeltem így... Mindenesetre teljesítmény tekintetében teljesen meg voltunk elégedve a processzorral. Ami elsőre nem látszik, átböngészve a hardver elemeket egyértelművé válik, hogy egy gyengébb konfigurációval van dolgunk. Persze ez relatív, hiszen minden tesztelt általános alkalmazás kifogástalanul futott az L3400-on is. Memória tekintetében be kellett érnünk 128 Mb-al, ami már az XP operációs rendszernek határesetet jelent. Ezt nem is erőltettük, hanem egy Microsoft Me operációsrendszer vette gondozásba a hardverelemeket. Egy Toshiba DVD-ROM kezelte a korongjainkat, amely minden médiával hibátlanul megbirkózott. A hangkeltésért itt is a SiS integrált hangchipje volt a felelős, amely minden alkalmazás alatt hibátlanul szólalt meg. A videorendszer szintén a SiS által volt meghajtva, melyet 32Mb videó memóriával vérteztek fel, ez a 14.1 colos kijelzőn szép mutatványokat produkált. A filmnézés alatt nem tapasztalhattunk semmilyen zavaró tényezőt, szépen lejátszotta a rendszer a DVD-filmeket, és a Divx file-okat egyaránt.

ASUS M2400

Egy kellemes paraméterekkel rendelkező, az eddigi külső jegyektől picit eltérő noteszgéppel van dolgunk. Először rápillantva, kézben tartva, egyből érezhetővé válik, ez a legkönnyebb, legkisebb gép az ASUS csapattagjai között. Szép, igényes, szürke-metál borítást kapott, mely jól illeszkedik a gép stílusához. A többi modellhez képest könnyű és kompakt modell, ami nem jelenti azt, hogy kompromisszumokat kötöttek volna az ASUS mérnökei. Ennek első példája elénk tárul, ahogy felnyitjuk az LCD-panelt, ugyanis egy Intel Centrino logó figyelmeztet minket arra, csúcstechnológiával van dolgunk. Egy 1,3 Ghz-es Centrino processzor dolgozik belül, mely ultra-alacsony fogyasztással ajándékozza meg a boldog tulajdonost. Ez a technológiát egy Intel chip-set szolgálja ki, így az integrált videokártya is az Intel által kifejlesztett Extreme Graphics architektúrát használja, melynek 64Mb-os videómemóriája van. Tesztelésünk alatt csodálkozva tapasztaltuk, hogy integrált mivolta ellenére igen fürge a videorendszer.
Annyira pici ez a notesz, hogy a 14,1 hüvelykes LCD panel szinte lelóg a fedélről, csak egy vékonyka körbefutó keret határolja. A többi kiszolgáló komponens paraméterei miatt sem kell szégyenkeznie; a memória 256 Mb-os, ez elegendő ahhoz, hogy a Windows ne darálja a wincsesztert folyamatosan. Egyébként a 40 Gb-os háttértár bőven elegendő az operációs rendszer és saját dolgaink tárolásához. Mivel ez a darab is szűzen ücsörgött az



asztalunkon, kénytelen-kelletlen nekilátunk az XP 24. felrakásához. Már csukott szemmel, hátulról is hiba nélkül végeztük el az installt. Ebben a műveletben a 24xCD-RW/DVD kombó segédkezett, mely „slim” kivitelben kapott helyet az amúgy is vékony házban. Csatlakoztathatóság tekintetében megegyezik a többi modell lehetőségeivel, van infra, PCMCIA, IEEE 1394, printer port, USB 2.0, modem, hálózati csatlakozás, stb. Megemlíteném, hogy egy PCMCIA memóriaolvasó kártyát is mellékelnek az M2400-ashoz, mely igazodik a kor követelményeihez és négyféle memóriakártya-típust képes kezelni. Audió fronton is egy integrál rendszer szolgálja ki a felhasználót. Szokásos, szoftveres 5.1-es képességekkel rendelkezik, a gép oldalán megtalálható három jack aljazat a hang kibemeneteket és a fülhallgató kimenetet rejti. Fogyasztás területén kiválóan vizsgázott a Centrino rendszer, egy feltöltéssel közel 4 órán keresztül nyüstölhettük az M2400-ast.

ASUS A2400

És végezetül az utolsó ASUS modellt próbáljuk egy kicsit megismertetni az olvasókkal. Nehéz újat mondani erről a modellről, az előző három tesztalany kivesézése után.

Vizuálisan igazodik a már hagyományosnak tekinthető ASUS „design”-hoz. Ez a példány is a fémes hatású külső borítást kapott, mely elegáns megjelenésűvé teszi, sőt itt még a belső területek is ugyanazon anyagból lettek kialakítva. Mikor kezembe veszem a tesztpéldányokat, megismerkedünk velük minden irányból, és e modell alján feltűnt egy kis gombszerű valami, mely mint később kiderül, a Reset funkcióját tölti be. Helyet kapott még egy névjegykártyatartó is az alsó felületen, mely saját adatainkat tartalmazhatja, ha szerencsétlenségünkre elhagynánk a noteszgépünket és egy becsületes megtalálónak jutna a kezébe.

Továbbhaladva a vizsgálódásban, a notesz elülső élén helyezkednek el a CD-irányító gombok, melyek manapság minden modellnél megtalálhatóak. Ez annyit tesz, ha CD-t szeretnénk hallgatni esetleg menet közben, nem kell életre kelteni az egész rendszert, hanem csukott, kikapcsolt pozícióban is képes az előzőleg behelyezett CD-k lejátszására.

A főszereplő ebben a konfigurációban egy mobil Celeron processzor, mely 2 GHz-en üzemel. Meglepődve tapasztaltuk viszont, hogy csak 96 Mb ram (feltételezhetően 32Mb-ot a videorendszer zárol) csücsült a helyén, amely a mai viszonylatban elég szegényesnek mondható, manapság már a videokártyákon is 128 Mb memória van. Ez arra volt elég, hogy - mivel ezt a gépet is sterilen kaptuk - csak egy Windows 98 rendszert telepítsünk fel. Ezzel az operációs rendszerrel azonban igen fürgén ténykedett.

Persze ez egy belépő szintű modell, melyre utal az is, hogy a jól bevált CD-RW/DVD kombó helyett „csak” egy DVD-olvasó szolgál benne. A billentyűzet felett a szokásos gombsorkiosztást üdvözölhetjük, mely négy gyorsgombból és a ki-be kapcsoló gombból áll.

A 20 Gb-os merevlemez alapszintűnek mondható a mai konfigurációkban, de megfelelő tárolókapacitást jelenthet. Érdekes, hogy a rendelkezésre álló üres helyet kitöltendő, öt darab USB-portot aggattak a gépre. A többi csatoló, csatlakozó lehetőséget már szinte mindenki fújja: IEEE 1394, audió kibe, fejhallgató kimenet, infra, modem, LAN, printer port, és ezen a konfigon még egy TV-out is helyet kapott. A perifériák vezérlését SiS chip-set végzi. A videokártya szerepét is egy integrált 32 Mb memóriával ellátott egység képezi. Ez a konfiguráció teljes értékű számítógéppé avanzsálja az A2400-ast.

BENQ JOYBOOK 8000

Bevallom, a Benq nevet, mint márkát első hallásra kételkedve fogadtam. Azonban az általuk gyártott noteszgép megismerése folyamán csupa jó tapasztalattal lettem gazdagabb. Az egyik legszebb példány a tesztelésre kapott csapat tagjai között. Az első ránézésre megállapítható, hogy igényes külső képe lebegett a tervezők szeme előtt, ugyanis egy csillogó, valódi fémborítású, kecses noteszgépről van szó. Egy lila színű dobozban érkezett meg hozzánk a Benq, melynek tetején egy nagy Pentium 4 logó hívja fel magára a figyelmet, és jelzi, nem akármilyen képességekkel rendelkező versenyzővel akadt dolgunk. Be is igazolódik a sejtésünk mihelyst kinyitjuk a gép fedelét. A furcsa méret magyarázata, hogy ezúttal egy 16 hüvelykes képátlójú, 16: 9-es geometriájú TFT kijelzőpanel került a fedélbe. Nem csupán a kijelző mérete, de képpontszáma is nagy: 1280x840 pixelt vezérel a beépített nVidia GeForce4 420 Go megjelenítőlapka, mely nagyon szép éles, kontrasztos a képet nyújtott. A nem hagyományos méret miatt a billentyűzet egy nagyobb tér közepén csücsül, a „tapipad” két oldalán nagyobb terület maradt üresen, ami első ránézésre kicsit furcsán hat. Később azonban munka közben ráérez az ember, hogy a nagyobb hely kényelmessé teszi a kezek támasztását.

Megkönnyebbülve tapasztaltuk, hogy a kapott notebookra már előzetesen telepítették az XP operációs rendszert, így megúsztuk a telepítési macerát. A 2,4 Ghz-es mobil Pentium 4 processzor szinte alapjáraton duruzsol, míg valamilyen combosabb alkalmazást el nem indítunk. Ez a grafikus- és processzor-teljesítmény már elegendő komolyabb programok futtatásához. Például a mai, nagy teljesítményt igénylő 3d-s játékok is gond nélkül futottak tesztelésünk alatt. Persze egy ilyen, igényes gépet nem kifejezetten játékokra terveznek a mérnökök, de akkor is jó tudni, hogy az általunk birtokolt noteszgép rendelkezik megfelelő erőforrásokkal. Ebben a gépben is megtalálhatóak a hagyományosnak nevezhető gyorsgombok, melyekkel a legfontosabb alkalmazások indíthatók. Egy gombnyo-

	ASUS A2400	ASUS D1500	ASUS L3400	ASUS M2400
CPU	Intel Celeron 2Ghz	Intel Celeron 2Ghz	Athlon XP M 1800+	Intel Centrino, 1,3Ghz
Memória	96Mb	256Mb DDR	128Mb	256Mb
HDD	20Gb	30Gb	30Gb	40Gb
Kijelző	14,1" SXGA	14,1" SXGA	14,1" SXGA	14,1" SXGA
GPU	Integrált, SiS, 32Mb	Integrált, SiS, 32Mb	Integrált, SiS, 32Mb	Integrált, Intel Extreme, 64Mb
CD	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo	DVD	CD-RW/DVD combo

WLAN TECHOLÓGIA

Előfordul, hogy valamilyen okból kábelhálózat kialakítása egyáltalán nem, vagy csak részben lehetséges, esetleg nem praktikus, ebben az esetben jön képbe a WLAN-ok (Wireless LAN) alkalmazása. Ezen megoldások előnye a "hagyományos" vezetékes hálózatokkal szemben, hogy csak részben, illetve egyes esetekben egyáltalán nem igénylik a kábelezési rendszer kiépítését. További előny az egyes felhasználók igen nagymértékben növekedett mobilitása. Egy vezeték nélküli munkaállomás egy irodából egy másikba való áthelyezése a hálózat semmiféle átkonfigurálását nem igényli. A vezeték nélküli hálózat alapvetően két eszköztípusra épül. Az első az úgynevezett "elérési pont" (Access Point), amely a meglévő vezetékes hálózat és a vezeték nélküli hálózati kártyával rendelkező számítógépek kapcsolatát biztosítja. Természetesen ez gondoskodik a fent említett munkaállomások egymás közti kommunikációjáról is. A másik eszköztípus az előzőeknek megfelelően, a hálózati kártya.

Jelenleg az elérhető maximális sebesség 54 Mbps, ez azonban a vételi viszonyok függvényében akár 2, illetve 1 Mbps-ra is visszaeshet. Az elérési pontok a vett jel erősségének és minőségének megfelelően csökkentik, illetve növelik az adatátviteli sebességet. Ezzel biztosítják a folyamatos kommunikációt az egyes hálózati elemek között. Az átállás automatikus, külső beavatkozást nem igényel.
A hálózat sebessége miatt nem javasolt, hogy egy elérési pont 10-nél több felhasználót szolgáljon ki egyszerre. A felhasználók WLAN hálózati kártyával ezen elérési pontokon keresztül kommunikálnak. Lehetőség van épületek közti adatátvitelre is vezeték nélküli megoldásokkal, de ebben az esetben a két antenna között fizikai rálátás kell, hogy legyen. Az elérhető sebesség ebben az esetben is a már említett 54 Mbps. Az áthidalható maximális távolság pedig antenna függvénye, néhány száz métertől, akár 10-20 km-ig is terjedhet.

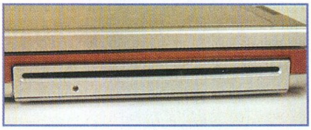
más csak és máris életre kel a kedvenc levelező programunk vagy a böngészőnk. A programok zökkenőmentes futtatásához az 512 Mb memória és a 60 Gb-os háttértár gondoskodik. Érdekességként említeném meg, hogy ebben a gépezetben egy Slot.In-es CD-RW/DVD kombó meghajtó kapott helyet. Aki nem tudná, a Pioneer jött ki ezzel a technológiával PC fronton először, és annyit takar, hogy nincs tálca, mely ki-be csúszkál a CD-ROM/DVD olvasóban, hanem egy nyíláson (Slot) keresztül kell a korongjainkkal „megetetni" az CD/DVD olvasónkat.

GERICOM BLOCKBUSTER

Hamar rájövünk, hogy egy igazi fenevaddal van dolgunk, ha belevetjük magunkat e noteszgép rejtelmeibe. Már a vizuális kontaktus ideje alatt is hatása alá kerülünk, nagydarab, robosztus, a fekete-matt borítás erőt sugároz, sejteti, hogy egy csúcskészülékkel van dolgunk. Kinyitva a fedelet, ezüst csík keretezi a gép szélét, és belül szintén a már kívül látott matt borítás folytatódik. A 15.1 hüvelykes kijelző feketén bámul vissza ránk, miközben vizsgálgatjuk a gép adottságait. Egyébként, már a kinyitás pillanatában megakad a szemünk egy kicsi logón a baloldalon: „ATi Mobility Radeon 9600"! Nem semmi! Az egyik legkorszerűbb mobil grafikus chip-set, mely kiváló teljesítményt nyújt még a „hardcore gamer"-ek számára is. Persze ehhez a bravúrhoz kell egy izmosabb processzor is, ami a Blockbuster-ben egy AMD által elkövetett Athlon XP M 2400+, mely 1,86 Ghz-en ketyeg. Megkönnyebbülve tapasztaltuk, hogy megúsztuk a sokadik XP-installálást, mivel már megtette helyettünk valaki; bekapcsolás után teljesen használatra kész volt a notesz. A desktopon találtam egy 3dMark2001Se ikont, nosza gyorsan rákattintottam kettőt, hajtott a kíváncsiság, mit is tud a videorendszer valójában. Standard beállítással futott a teszt, és 9000 pont körüli érték lett a végeredmény, ez a legmagasabb pontszám, melyet eddig noteszgépen láttam!

Persze ehhez a többi fizikai paraméter kellemes értéke is hozzájárult, mint az 512 Mb DDR memória, 64 Mb videomemória, 8x AGP, stb. A videorendszernek TV-out kimenete is van, így bármilyen megjelenítő alkalmatosságra rádugható. Sajnos idő hiányában ezt a képességét nem tudtuk tesztelni. A gép elején található egy pici, egyszínű LCD kijelző, mely információval lát el minket, ha csukott állapotban a CD/MP3 lejátszót bűvöljük. Ebből kiderül, hogy a gépezet még az MP3-as kódolású CD-kkel is megbirkózik, ez szintén kuriózum. Az adatok beolvasását egy CD-RW/DVD kombó drive végezte. Szoftverek tekintetében is jól ellátták ezt a masinát, van CD-író szoftver, mely a Nero Express egy verziója, és mellékeltek egy multimédia csomagot is, ami hat szoftvert tartalmazott: PowerDVD, PowerDirector, PowerProducer, VidoLive 5.1 és MediaShow Se.

Összességében nagyon elégedettek voltunk ennek a gépnek a tudásával, felszereltségével, igazi erőbajnok vendégeskedett nálunk.

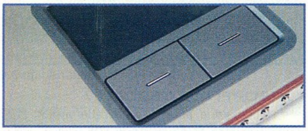


AOPEN NOTEBOOK

Mikor ezt a noteszgépet kézbe vettük, külalakra tetszetős formavilág fogadott minket, mely azonban egy picit csorbult, mihelyst közelebbről szemügyre vettük a részleteket. Egy „noname" versenyzővel van dolgunk, mely ugyanakkor kellemes fizikai paraméterekkel rendelkezik. Külső és belső megjelenésével semmi baj sincs ennek a noteszneк, azonban feltűnik pár apróbb szépséghiba, mely rontja az összképet. Ilyen például az olcsó műanyagok alkalmazása borításként. Kinyitva a fedelet, egy kellemes méretű, 15,1 hüvelykes LCD panel tűnik fel, alatta egyszerű elrendezésben a kezelőszervek. Egyből feltűnik, hogy érdekes módon a CD-kezelő gombokat közvetlenül a kijelző alá helyezték el, ami annyit jelent, hogy CD hallgatásról le kell mondanunk csukott állapotban. Ami azért érdekes, mert viszont ha nyitva van a noteszgép, akkor nyilván dolgozunk is vele, ezért az

	BENQ JOYBOOK 8000	ECS ELITE G732	ECS ELITE G732E	GERICOM BLOCKBUSTER
CPU	Mobil Pentium4 2,4Ghz	Intel Celeron 2Ghz	Mobil Pentium4 2,4Ghz	Athlon XP M 2400+
Memória	512Mb DDR	256Mb	512MB DDRAM PC2700	512Mb DDR
HDD	60Gb	20Gb	40GB	60Gb
Kijelző	16" WIDE SXGA	15,1 SXGA	16" WIDE UXGA	15,1 SXGA
GPU	Geforce 4 420 go,	ATI Radeon 9000, 64Mb	ATI Radeon Mobility M9P,64Mb	Ati Mobility Radeon 9600, 64Mb
CD	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo

oprendszerrel lehet ugyanúgy CD-t hallgatni, mintha a gombokkal tennénk azt...Na mindegy. A billentyűzet mellett öt darab gyorsgomb kapott helyet, melyek közül három fix funkciót lát el, a másik kettő pedig szabadon programozható. Természetesen, hogy nehogy kijöjjünk a rutinunkból, e szerkezet is mindennemű operációs rendszer nélkül ücsörgött előttünk, úgyhogy nagy levegő és gyerünk.... A feltáplált XP nagyon kellemesen érezte magát, hiszen kellemes hardver környezet támogatta minden megmozdulását. Egy 2,4 Ghz-es mobil Pentium 4 garázdálkodik ebben a noteszben, melyhez 256 Mb memóriát párosítottak, amellyel igencsak fürgének mutatkozott. Intel chipkészlet adja a rendszer lelkét, úgyhogy ennek köszönhetően minden modernebb technológiát támogat, mint USB 2.0, Crystal Audio rendszer, 10/100-as hálózati csatoló, Firewire, ATA133, Modem, stb. Adatrögzítés terén szinte minden mostani notebook CD-RW/DVD kombóval rendelkezik, így van ez a jelenlegi alanyunknál is. Itt megemlíteném, a CD elhe-



lyezése egy picit szerencsétlenre sikerült, ugyanis a frontoldal felé nyílik a tálca, melynél becsukott állapotban nehéz a nyitógombot fellelni, mert az ívelt felület miatt nem látható. Tesztelésünk folyamán jól teljesített a rendszer, köszönhetően a mobil P4-nek; közel 3 óráig bírta a viszontagságokat egyetlen feltöltéssel.

DTK F4-755E

A gép alapja egy 2400 MHz-es Pentium 4A processzor, i845PE chipkészletes alaplappal. A sebességhez hozzájárul az 512 MB PC2700-as DDR memória, és a 64 MB-os ATI Mobility Radeon 9000 videokártya. Meg kell említeni a 15"-os kijelzőt, mely nagyon szép képet adott 1400x1050-es felbontással. Az optikai meghajtó sem volt az utolsó, egy 24x16x24/8x-os CD-RW/DVD kombó zúgott a gépben, nem túl hangosan. A winchester 40 Gigabyte-os, és megfelelően gyors.

Tapasztalataim pozitívak. Használat során semmilyen probléma nem merült fel, súlyában sem találtam kivetnivalót, s a hozzá adott táskában kényelmesen és biztonságosan lehetett szállítani. Egy idő után sajnos így is húzza már a vállunk, ám ez betudható a táskában lévő adapter nem kis tömegének. A billentyűzet kiosztása kényelmes, egy gombnyomással bekapcsolhatjuk a numerikus billentyűzetet, nem kell kizárólag a felső sort használni. Az elején kicsit furcsa volt, hogy a klaviatúra bal oldala fel-le mozog egy kicsit, de ez is csak vizuálisan zavaró, a gépelést nem hátráltatja. A billentyűk tapintása kényelmes, érzékenységük jó.

A touchpad szintén jó, bár én nem szeretem, ezért többnyire külön egeret kötök a gépre (nem csak erre, hanem a többire is, amivel dolgozom), s az érzékelőt letakarom, így nem zavar, bár ez sem szükséges, nem fordult elő olyan probléma, mint az egyik géppel a munkahelyemen, miszerint csak letakarva lehetett gépelni, különben a túl érzékeny eszköz folyamatosan ugráltatta a kurzort.

Jó és gyors notebook (jól megy rajt az UT2003 is...), mindenkinek csak ajánlani tudom. Eddig is szerettem a DTK termékeit, de ezek után...

IBM THINKPAD R40 ÉS T40

Az IBM-től megszokott módon, egy szolid, és elegáns fekete ruhában kapjuk a laptopokat, de azért jól láthatóan, feltüntetik a védjegyüket is. A két modell közös vonásait tekintve azt fogjuk észrevenni, hogy az alaplap és a processzor egyaránt az Intel fejlesztéséből került ki. A 40 Gb-os merevlemez és a Mobility Radeon 7500-as is a közös jellemzőkhöz sorolható. A gépeken továbbá megtalálható az USB 2.0, a párhuzamos és a soros port, VGA kimenet, valamint az audió ki- és bemenet is. Az „R" szériában egy 1300 MHz-es Intel Centrino kapott helyett, amit a „T-modell" 200MHz-vel előz meg. Az előbbi modell nagyobb méretét a 15"-os kijelzőnek (1024x768) is köszönheti, súlya 2.7 kg körül van, beleértve az akkumulátort és a CD-író, DVD-lejátszó combo meghajtót is. Ehhez a kijelző mérethez egy igazán impozáns méretű telepet választottak, így biztosíthat kellő, 7-8 óra üzemidőt az 5700 mAh-ás kapacitásával a „munkagépnek". Természetesen, a mobilitás támogatására helyett kapott az infra és az integrált WLAN is, valamint egy FireWire(IEEE-1394) csatlakozás, amelyet már a másik tesztalany esetében nélkülöznünk kell. A „kisebbik" modell 14.1"-es LCD panelt kapott melynek felbontása szintén 1024x768 pixeles, a cella jelen esetben csak 4400 mAh-ás, amely a fejlett energiagazdálkodásnak köszönhetően 6-7 órás aktív üzemidőt jelenthet a felhasználónak egyetlen töltéssel, valamint mindkét modell esetében lehetőség nyílik az optikai meghajtó feláldozására egy másodlagos telep érdekében. Az előbbi felsorolást kiegészíti az integrált BlueTooth megoldás, mely az IBM technológiájának köszönhetően igen jó paraméterekkel rendelkezik. A WLAN- és a BlueTooth- megoldás esetében is az antenna a kijelző körül helyezkedik el, így meglehetősen jó vételi viszonyokat biztosít a vezeték nélküli szolgáltatások számára.

Kimagasló képességként említem meg viszont a LithiumIon akkumulátor információs szolgáltatásait, mely az aktuális felvételt vagy töltést wattban és amperban is megjeleníti, és a telep hőmérsékletét is figyeli, valamint sok más hasznos paramétert tudhatunk meg a cellák állapotáról. Érdekességként szólnék a billentyűzetről kapcsolható megvilágításról, mely a kijelző felső részén helyezkedik egy fehéren világító LED formájában, fényereje éppen elegendő, ahhoz, hogy sötétben is eligazodhassunk a nyomógombokon.

GuyBrush

	DTK	AOpen noteBOOK	IBM ThinkPad T40	IBM ThinkPad R40
CPU	Athlon XP M 2400+	Mobil Pentium4 2,4Ghz	Intel Centrino, 1,5Ghz	Intel Centrino, 1,3Ghz
Memória	512Mb DDR	256Mb DDR	256Mb DDR	256Mb DDR
HDD	40Gb	40Gb	40Gb	40Gb
Kijelző	15,1 SXGA	15,1 SXGA	14,1 SXGA	15,1 SXGA
GPU	Ati Mobility Radeon 9000, 64Mb	Integrált, Intel Extreme, 64Mb	Radeon-M 7500	Radeon-M 7500
CD	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo	CD-RW/DVD combo

Dobj föl egy kávét, és amíg elkészül, bőven van időd foglalkozni a fotóiddal! Csatlakoztasd digitgéped közvetlenül a nyomtatóra. Nem kell sietned, mert a Canon digitális technológiájának köszönhetően pillanatokon belül kezedben lesznek a papírképek. Ellenőrizheted: amíg a kávé a csészébe kerül, még mindig marad legalább két perced, hogy képeidet fotóminőségben, zavartalanul nézegesd. Közvetlen nyomtatás, a leggyorsabb otthoni fotolabor.

NYOMTASS KÖZVETLENÜL!

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**

www.canon.hu

PictBridge

SINGLE INK Színenként cserélhető tintapatronok

you can

Canon

Euro 2004 PORTUGAL

HIVATALOS PARTNER

HOMOK A GÉPEZETBEN

Mai cikkünk fő témája az alternatív energiaforrások keresése, de a robotika, a lézerek és a gyógyászat területéről is szemezgettünk érdekességeket – no és az is kiderül: lehet, hogy egy focilabda belsejében élünk...

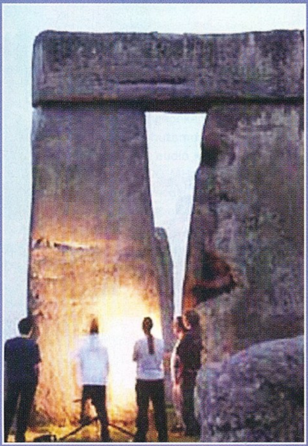
Édesszájú mobil. A nem is távoli jövőben, ha lemerül a mobilod, elég szerezned egy kis kanál cukrot, beleszórni a készülék megfelelő tartályába, és máris újabb 25 napig tiéd a világ. Őrültség? Nem! A Massachusettsi Egyetem két tudósa, az indiai Swades Chaudhuri, és az amerikai Derek Lovley által vezetett kutatócsoport a Pentagon által finanszírozott kutatásban elkészítették a világ első „bakteriális elemét". Ennek lelke egy, a virginiai Oyster Bay közelében, levegőtől elzárt üledékben talált baktérium, a Rhodoferax ferriducens, mely a cukrot oxidálja, annak lebontásával széndioxidot és elektronokat állít elő. Ez utóbbiakat egy közvetítő vegyület felfogja, és az anódhoz szállítja. Az elem hatásfoka egyelőre nem túl nagy, de egy számológép vagy egy füzér karácsonyfaizzó áramellátásához elég. Előnye, hogy mindenféle cukor megfelelő számára, hátránya, hogy egyrészt a közvetítő anyag drága, másrészt a keletkező CO_2 ún. „üvegházgáz". A kutatások és az eredmény mindenesetre igencsak bíztató.

Fűts pulykával. Az alternatív energiaforrások keresése persze nem új keletű, hiszen a tudósok régóta figyelmeztetnek a Föld természetes energiakészleteinek kimerülésére. Az utóbbi évek kutatásai ráadásul kimutatták, hogy hihetetlen lehetőségeket hagyunk kiaknázatlanul: a rizs szalmájából, a kukorica szárából üzemanyagot, a csirke- és pulykacsontokból nyersolajat lehetne előállítani – tonnaszámra! Egy környezet-technológiai cég, a New York-i Changing World Technologies (CWT) most kifejlesztette ezek kinyerésére a megfelelő módszert, és 25 millió dollárból megépítette az első „pulykából olaj" feldolgozót, mely az élelmiszeripari óriás, a ConAgra melléktermékeit használja alapanyagnak. Az október elején beindított üzem napi 200 tonna állati eredetű hulladékot dolgoz fel, végtermékként évi 7.6 millió gallon (kb. 28 millió liter) nyersolajat állít elő. Elgondolkodtató számok...

Hidrogénautó. A legnagyobb veszélyt - nem csak az energiakészletekre, de Földünk légkörére és ennél fogva egészségünkre is – az utakon futó egyre több gépjármű károsanyag-kibocsátása jelenti, így egyre többen egyre nagyobb pénzeket invesztálnak az alternatív meghajtások kifejlesztésébe. Az egyik életképes megoldás a hidrogénhajtás, ahol a tankban tárolt gáz oxigénnel keveredik, ekkor elektromosság fejlődik, ez hajtja a motort, melléktermékként szimpla és „ártatlan" víz keletkezik. Többek között a General Motors és a Toyota is régóta kísérletezik ezzel, a legfőbb gond eddig az volt, hogy fagypont körül használhatatlanok voltak az autók, mert az üzemanyag egyszerűen megdermedt. Október elején a Honda bejelentette, hogy sikerült megoldaniuk ezt a problémát – a tárolócellákat olyan fémekből készítették, melyet eddig a legtöbben figyelmen kívül hagytak, így az ezzel felszerelt autó akár -20 Celsius-fokon is eldöcög, ráadásul a cellák eddigi átlag 70 kilós körüli súlyát is sikerült 48 kilóra csökkenteni, és a másik a rákfenét, az induláshoz szükséges egyperces „izzítást" is 10 mp-re. Ez már egész biztató eredmény, ha még azt is hozzátesszük, hogy egy töltéssel kb. 395 km-t lehet megtenni, ami szintén jobb az eddigi eredményeknél (kb. 50 km). Természetesen nem mostanában fogunk áttérni a technológiára, hiszen ez még drága, új töltőállomásokat kell felszerelni (és az arab „olajállamok" sem hagynák, de ne politizáljunk...).

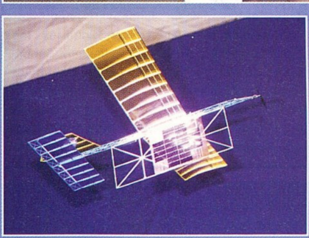
Robotizáljon! Többször beszámoltunk már az életünket könnyítő robotokról. Egy friss felmérés szerint az idei év első felében a tavalyihoz viszonyítva 26%-kal nőtt az igény ezen szerkezetekre. 2002-ben 33 ezer házi robot talált gazdára, elsősorban a fejlett nyugati országokban, és főként az USA-ban és Japánban – a világszerte dolgozó gépek számát 1,4 millióra teszik. A legkelendőbbek az „önjáró" porszívó (119-1017$, kb. 26–227 ezer Ft.) és a szintén magától dolgozó fűnyíró (418$ - 95 ezer Ft) volt, de a gyermekre felügyelő, 600$-os robot is igen népszerű. A legnagyobb felhasználó természetesen még mindig az ipar, ezen belül is az autógyártás – az Egyesült Államokban 35, Európában 25%-kal nőtt a megrendelésének száma, itt persze súlyosabb összegekről van szó, egy ipari robot átlag 45 ezer dollárba kerül (10 millió Ft), ám jellemző a fejlődésre, hogy az 1990-es árak ötödébe kerül egy-egy példány. A további árcsökkenés miatt az elkövetkezendő 3 évben igazi robbanást várnak a szakemberek ezen a területen.

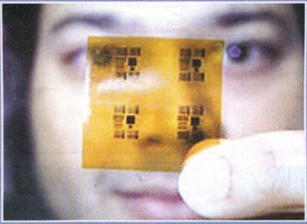
Stonehenge titkai. Szintén sok szó esett már a lézerekről, melyek egyre több területen bizonyítják tudásukat. Most egy régi titokhoz kerülhetünk közelebb – a híres angliai kőkör, Stonehenge megértéséhez. 2002 nyarán összefogott a Wessex Archaeology kutatógárdája és a 3D-s lézerszkennelésben rutinos Archaeoptics, és ala-



csony erejű, az évezredes sziklák nem ártó lézersugarakkal kezdték vizsgálni a helyszínt. Október 16-án nemzetközi sajtótájékoztatón jelentették be az eddigi eredményeket – két, az emberi szem számára láthatatlan vésetet fedett fel a technika! A jeleket valószínűleg bronzbaltákkal készítették, 10-15 cm hosszú karcolásokról van szó, melyeket a felszínről már az idő vasfoga lemart, de a kő belsejében még megtalálható a nyomuk. A kutatók mind a 83 sziklát módszeresen átvizsgálják, és talán ennek végén mindent megtudunk Stonehenge titkairól.

Lézerhajtás. Májusi számunkban esett szó az űrbe tervezett liftről, melyet földi lézerek



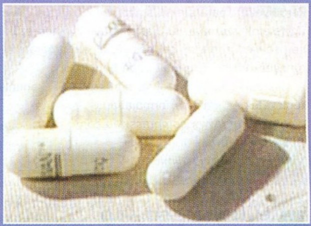


emelnének a magasba. Nos, október elején a NASA kutatóinak (Marshall Space Flight Center, Dryden Flight Research Center, University of Alabama) sikerült gyakorlatra váltani az elméletet. A modellezéshez használt balsafából és szénszálas csövekből megépítettek egy alig 300 gramm súlyú repülőgépet, melyet celofánszerű Mylar filmmel vontak be. A földön elhelyezett lézerágyú láthatatlan fényét egy olyan speciális panelre irányították, mely a fényt a légcsavarokat meghajtó elektromossággá alakította. A kis gép, amíg a kapcsolat megvolt, vidáman repült, annak megszűntével levitorlázott a földre. Hozzá kell tenni, a kísérletre zárt térben került sor, és még rengeteg kutatásra van szükség, de az eredmény mindenképp bíztató.

Chipnyomda. Októberi számunkban írtam a 3D-s nyomtatásról. Most a Xerox Palo Alto-i kutatóközpontjában (PARC) sikerült kifejleszteni azt a technológiát, melynek segítségével egyszerű tintasugaras nyomtatóval hajlékony műanyag lapra elektromosságot vezető tintával működő tranzisztorokat lehet nyomtatni. Az így előállított chipek persze egyelőre nem veszik fel a versenyt szilikon alapú társaikkal, ám kiválóak LCD-képernyők „lelkének” vagy a jövő olyan megjelenítőihez, mint az elektromos papír. Mivel az ostyagyártás drága hókuszpókuszaira (tisztaszoba, védőfelszerelés, robotkarok stb.) nincs szükség, ahhoz viszonyítva fillérekbe kerül az előállítás. Bár még a kereskedelmi gyártásról nem esett szó, nyilván hamarosan sor kerül erre is – a PARC szakemberei közben már a komplett „készre szerelt” kijelzők nyomtatásának technológiáját kutatják...

A látható emlék. Az újszerű technológiák kutatásában élenjáró, emiatt rovatunkban is gyakran szereplő Massachusettsi Műegyetem (MIT) kutatói újabb remek eszközt fejlesztettek ki. Biztos előfordult már veled is, hogy hirtelen nem jutott eszedbe egy név, egy telefonszám, vagy elfeledkeztél egy találkozóról. Sokan vannak viszont, akiknek memóriazavara jóval súlyosabb: Alzheimer-kórban, amnéziában, dementiában (elbutulás) szenvedő, vagy sztrókon (szélhűdés) átesett betegek. A MIT új szemüvege ezen betegeknek segít. Lelke „természetesen” egy mikroprocesszor, melybe fel kell programozni a megjegyzendő dolgokat (például egy gyógyszer bevétele, nevek, telefonszámok, vagy akár lakcím). Ez a miniszámítógép aztán a megfelelő időpontban vagy utasításra jelet küld az üveg gyanánt funkcionáló képernyőre, a felvillanó üzenet a másodperc 180-ad részéig látható - ez az idő a szemnek kevés, hogy felfogja, ám az agynak bőven elég. Épp ezért a szemüveg viselőjét egyáltalán nem zavarja a dolog, gyakorlatilag észrevétlen a segítség, és a tesztek során 50%-os javulást sikerült elérni az önkéntes betegeknél. A technológiát máris megvette a bostoni MicroOptical cég, de a kereskedelmi forgalomba kerüléshez pár évre még szükség van.

Adagolás másképp. A fenti betegségekben, de más eseteknél is nagyon fontos, hogy a beteg időben vegye be a gyógyszerét, megfelelő adagban persze. Amerikai kutatók október közepén mutatták be azt az új eszközt, mely új utat nyithat az orvosi ellátásban. Egy alig egy centiméteres, a beteg testébe ültetett kis chipről van szó, melynek felületén kis üregekbe helyezhető el az orvosság,



ezeket biológiai úton lebomló polimerekkel fedik le. A módszerrel a medicinák tökéletes időben és dózisban kerülnek a szervezetbe, így gyorsítják a felépülést. A laboratóriumi kutatások szerint egy beültetett „gyógychip” 140 napig is képes ellátni feladatát, a klinikai tesztelés hamarosan kezdődik.

Üdv a focilabdában! Bevallom, sose tudtam felfogni, mit jelent az, hogy az univerzum végtelen. Mi az, hogy nincs vége?! Nos, úgy tűnik, mégis van, és így legalább egy valamiben megnyugodhatok. Jeffrey Weeks, a New York-i MacArthur alapítványtól, valamint a Párizsi Egyetem és a Párizsi Csillagvizsgáló kutatói október elején a Nature tudományos magazinban tették közre közös megállapításukat, mely szerint a világűr bizony véges. Ezen kijelentésüket a NASA Wilkinson nevű mikrohullámú anizotrópikus szondájának adataira alapozzák, mely az ősrobbanás után maradt háttérsugárzást méri, ezek az értékek véleményük szerint nem származhatnak egy nyitott rendszerből. Elképzelésük szerint egy olyan kicsi, zárt gömb belsejében élünk, melyet 12 íves felületű ötszög alkot. Lelkemben kezdtek kisimulni a ráncok, mire Beton aljas módon feltette a kérdést: na jó, de akkor mi van a gömbön kívül? Na e'mész te...

]{redenc

MESTERKURZUS

ALTERNATÍV E-MAIL KLIENSEK (2. RÉSZ)

Cikksorozatunk második részében néhány apró segédprogramot fogunk ismertetni, melyekkel egyszerűbbé, avagy változatosabbá tehető a mindennapi e-mailezés.

EMAIL QUESTIONNAIRE V1.0

A CompressWeb ötletes kis programja, melylyel nagyon egyszerűen készíthetünk e-mail alapú kérdőíveket barátaink, ismerőseink, illetve akár ügyfeleink számára is. Használatához nincs szükség se webszerverre, se más kiszolgáló programra, az egész folyamat e-mail útján bonyolódik.

A visszaérkezett válaszokról statisztikát is kapunk táblázatok és grafikon formájában.

Weblap: http://www.compressweb.com/
Licensz: shareware
Korlátozás: funkciós limit

EVERIFY PRO V1.0

Szintén nagy hasznát vehetjük ennek a remek segédprogramnak is, amennyiben egy nagyobb címlistán akarjuk ellenőrizni, hogy melyek az „élő", illetve „halott" elemek. Egészen pontosan a procedúra úgy zajlik, hogy az éppen vizsgált e-mail címnek megkeresi a kiszolgáló szerverét, majd az azzal folytatott rövid eszmecsere után megmondja, hogy létezik-e valóban a cím, vagy sem. Természetesen nem szükséges egyenként begépelni minden ellenőrizendő címet, mivel a program számos fájlformátumból képes importálni. Így például Microsoft Access adatbázisból, Windows Address Bookból, CSV-fájlokból, valamint egyéb (*.db, *.dbf, *.txt, *.htm, *.xls) fájlformátumokból is...

Weblap: http://www.sprika.com/
Licensz: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

K-ML V3.8

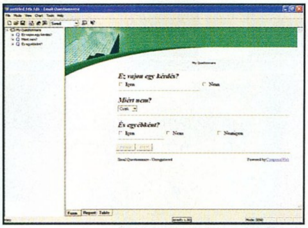
A Katarn Corporation által fejlesztett K-ML voltaképp körlevelek megírására alkalmazható, nem pedig „Mailing List Software"-nek, ahogy ő magát meghatározza. Levelezési lista üzemeltetéshez azért jóval több funkció szükségeltetne, körlevélszerkesztőnek azonban megfelelő. Felülete egyszerű és lényegre törő, így egyáltalán nem nehéz rajta eligazodni, mi több, a program a magyar nyelvet is támogatja. A K-ML segítségével akár több – általunk elkészített – listán található e-mail címre is küldhetünk egyidejűleg levelet.

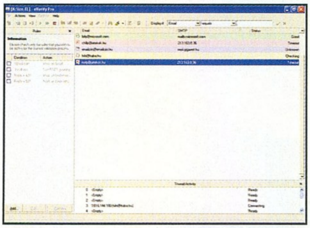
A szerkesztést megkönnyítendő találunk benne HTML-támogatást, továbbá változókat is ágyazhatunk a dokumentumba.

Weblap: http://www.katarncorp.com/
Licensz: Shareware
Korlátozás: funkciós limit

QK SMTP SERVER V1.06

A nevéből adódóan, feltelepítés után SMTP szervert tudunk üzemeltetni a saját számítógépünkön, ezáltal e-mailjeinket közvetlenül el tudjuk kül-





BIBERNÁTH GYULA

13 éves korom óta - ekkor kaptam az első ZX Spectrumomat - érdekel a számítástechnika. Már ekkor is többet programoztam, mint játszottam a gépen. Lenyűgözött, hogy szinte minden elképzelésemet meg tudom valósítani. A sikereken felbuzdulva elhatároztam, hogy ezzel szeretnék foglalkozni és ennek megfelelően választottam iskoláimat. A Fazekas Mihály Gimnázium elvégzése után a Budapesti Műszaki Egyetem Informatika szakára jelentkeztem, ahol főként a szoftvertervezéssel kapcsolatos tárgyakat választottam.

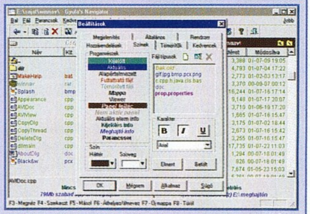
Bizonyos szempontból szerencsésnek mondhatom magam: Aa hobbim a munkám. Mielőtt bárki is a „kőkemény bitagyú" kategóriába sorolna, a teljes a képhez hozzátartozik, hogy sok minden más is érdekel. Nem sűrűn ülök le 8 óra munka után még otthon is programozni. Imádok sportolni, főként kosárlabdázok, görkorcsolyázok, fallabdázok. Lehetőség szerint sokat utazom.

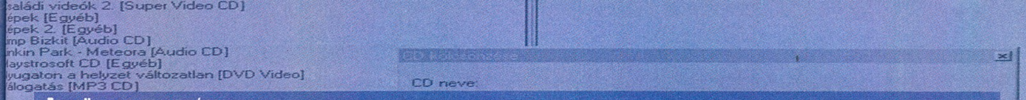
„Főművem" a Gyula's Navigator fejlesztését még az egyetemen kezdtem egy nagyháziként. Akkor még alig volt néhány, az új, 32 bites Windowsra fejlesztett Norton Commander-klón. A jó öreg DOS használatát a Dos Navigator nélkül elképzelni sem tudtam. Ennek a programnak a funkcionalitását akartam megvalósítani Windows 95 alatt. Egy kicsi, gyors, egyszerűen kezelhető, az elődeire minél inkább hasonlító fájlkezelőt szerettem volna alkotni. A kétpaneles elrendezés mellett igyekeztem a billentyűzet kiosztást is megtartani. Eleinte nem volt képem pénzt kérni a kezdetleges programért. Később, ahogy a program egyre profibb lett, tudása összemérhetővé vált a hasonló shareware és fizetős programokéval, üzleti használatra fizetőssé tettem, de magánfelhasználóknak, non-profit szervezeteknek és kisvállalkozásoknak továbbra is ingyenes.

A program népszerűségét a felhasználói visszajelzések mellett az eladott licenszek száma is jól mutatja.

Van már benne néhány funkció, amelyekkel más programban még nem, vagy csak később találkoztam, mint például a külön szálban futó fájloperációk és LAN-kezelés, a megjelenítés egyedi beállítása vagy a "log viewer"-ként is használható Néző. Nagyon hiányzik belőle a tömörített állományok mappaként való megjelenítése, az FTP kliens és a plug-in támogatás. E sorok megjelenésekor remélhetőleg már elérhető lesz az új, 1.28b verzió, amely néhány apróbb újdonság mellett főként javításokat tartalmaz. Az ezt követő verzióban a Beállítások-ablak teljes újraírását (sok új beállítással), a tömörített állományok mappaként való megjelenítését, ezen kívül - teljesen egyedülálló funkcióként - a listafájlok általános kezelését tervezem. A későbbiekben szeretném a navigálást egyszerűbbé tenni, valamint a Néző képességeinek bővítését, beépített szövegszerkesztőt megvalósítani.

Leginkább a felhasználói visszajelzések inspirálnak. Nagyon szívesen veszem az építő kritikákat, igen sokat segítenek a program fejlesztésében. Jó érzés tudni, hogy a programommal a fájlok kezelése sokaknak egyszerűbbé válik.





HÖNYE ZOLTÁN

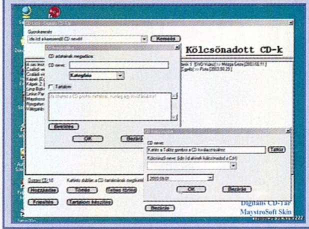
Az informatikával még az általános iskola hatodik osztályában, szakkör keretében ismerkedtem meg. Először itt hallottam programozásról (Qbasic), de komolyabb szinten csak másfél éve foglalkozom vele. Jelenleg zalaegerszegi Ganz Ábrahám Szakközépiskola végzős tanulója vagyok. Ismereteimet a jövőben az informatika területén szeretném gyarapítani, alkalmazni.

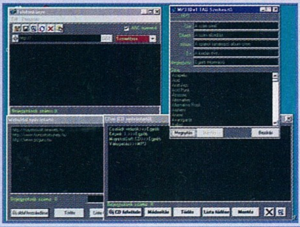
A programjaimat C++ nyelven írom, de érdekel a többi programozási nyelv is. Mivel ma még viszonylag kevés a magyar fejlesztésű szoftver, ezért tetszett meg ez a „műfaj", és mert a shareware programok az átlag felhasználóknak megfizethetetlenek, úgy gondoltam, azon tábor szolgálatába állok, akik megpróbálják ingyenes programokkal kiváltani a fizetős alternatívákat. Úgy vélem, a fejlesztőnek külön öröm, ha egy bizonyos feladatra az ő programját használják fel.

Jelenleg négy freeware programom van, de ezek közül hármat emelnék ki, mint fő projektet. Az első ingyenes programom a PC Notesz, mely egy egyszerű, könnyen kezelhető szoftver. Főleg különböző nyilvántartókat ötvöztem bele, de átírhatjuk vele az MP3 fájlok ID címkéit, feljegyzéseket készíthetünk, és bővíthetjük kiegészítő programokkal is. A másik projektem a Digitális CD-tár, mely a házi CD/DVD készletünk nyilvántartására szolgál. Megadhatjuk a CD/DVD nevét, kategóriáját és tartalmát. A felvitt adatokból kezelhetjük a kölcsönzéseket, így mindig tudjuk, hogy kinél keressük lemezeinket.

A harmadik program a WinFlight, mely egy egyszerű repülőgép-szimulátor. Lehet, hogy nem felel meg a mai játékok színvonalának, de nem is ez volt a szándékom. Munka után vagy közben kitűnő kikapcsolódást nyújthat. A játékban egy vadászgépet kell irányítani és az ellenséges egységeket kilőni, mindezekért pontok járnak. Bizonyos ponthatárt elérve a játék nehezebb szintre lép és újabb egységekkel kell szembe néznünk.

Természetesen a fejlesztések folyamatosak, valamint az új ötletek megvalósítása is állandó feladatot jelent. Hamarosan várható a PC Notesz újabb, kibővített és javított verziója, és készülget a WinFlight folytatása is, de ennek megjelenése csak 2004-ben várható.





deni a megfelelő helyre anélkül, hogy más külső – például az internet szolgáltatónk – SMTP-szerverét használnánk. Így annak meghibásodása esetén sem kerülünk gondba, ha levelet szeretnénk küldeni. Mindehhez csak annyi szükséges, hogy a program futtatásakor módosítjuk a levelező programunkban az SMTP-szerver bejegyzését „localhost"-ra, a portot pedig 25-re; attól függően, hogy mit adtunk meg saját SMTP-szerverünk beállításánál. Ekkor a levelező a saját gépünket használva - küldő szerverként - küldi el az e-maileket a továbbiakban.

Weblap: http://www.qksoft.com/
Licensz: Shareware
Korlátozás: 15 napos időlimit

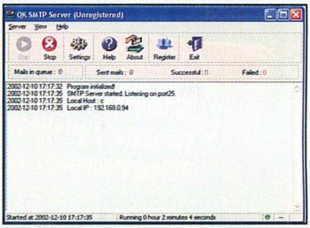
MAILBOX VERIFIER V1.2

Az ElcomSoft mindig is híres volt arról, hogy remek e-mail segédprogramokat fejleszt. Annak ellenére, hogy a cégnek a Mailbox Verifier az egyetlen freeware szoftvere, rá is áll ez a megállapítás. Sőt, az egyik legjobban használható postafiók-figyelőhöz jutunk hozzá, ha letöltjük. Támogatja a POP3- és IMAP-protokollokat, valamint akár korlátlan számú postafiókot figyeltethetünk vele. Új e-mail érkezése esetén többfajta jelzés közül választhatunk, vagy akár hangjelzést is rendelhetünk az eseményhez. Minden főbb funkcióval rendelkezik, amire egy ilyen jellegű programnak szüksége lehet, továbbá az egyszerű kialakításának köszönhetően könnyedén használható.

Weblap: http://www.mailutilities.com/mv/
Licensz: Freeware

Sajnos, ennyi fért mostani számunkba. A spamszűrő programokról szándékosan nem esett most szó, mivel az elkövetkezendő számok valamelyikében majd egy nagyobb lélegzetű cikk keretében fogunk visszatérni a témára. A cikksorozat viszont természetesen folytatódik a következő számban is.

Rusty



PAPP MIKLÓS

Üdv mindenkinek! A nevem Papp Miklós, ami hallatán a legtöbbeknek talán a CheatCodeX program ugrik be. Ugyan voltak és vannak egyéb freeware alkotásaim is, de ez a legelterjedtebb. De ne rohanjunk ennyire előre, írok magamról is egy kicsit. 1979-ben születtem, és tíz éves korom körül kaptam először számítógépet, természetesen egy C64-est. Úgy hetedikes lehettem, amikor elkezdtem programozgatni a nagyöregen, de csak Basicben.

Miután PC-re váltottunk és azzal is untam a reggeltől-estig tartó játszadozást, ismét programozásba fogtam. Ez pont akkor történt, amikor elkezdtem a középiskolában is számítástechnikát és Pascalt oktatni. Mivel ez semmit sem ért, vettem egy könyvet, és abból okosodtam, önszorgalmúlag. Ebben az időben született meg az első ismertté vált programom, amelyet egyszerűen csak Cheatnek neveztem el és DOS alatt futott. Ez a program kedvező fogadtatásra lelt a játékosok körében, ezért sokat fejlesztettem rajta, míg végül már teljesen korrekt kis program lett. Közben a Guru mellékletén többször meg is jelentek az újabb és újabb verziók. Tulajdonképpen azért készítettem, mert ezzel gyakoroltam a programozást, ami mindig is érdekelt és egyben jó volt alkotni valami egyedit. Időközben eljárt a DOS felett az idő, Win 9x-ekre váltottunk. Ekkor jelent meg a Cheat 2000, mely már a korhoz hűen támogatta a skineket, az internetet, és még könnyebben kezelhető lett, mint valaha. Amikor rengeteg újdonság került bele és rájöttem, hogy valami egyedibb névre lenne szükség, akkor jött létre a CheatCodeX, mely mára már teljesen kiforrott, rendkívül sokoldalú és gyors a programmá fejlődött. Több száz skin létezik hozzá, automatikusan frissíthető, a több mint 2500 játékot tartalmaz az adatbázisa. A sok-sok év alatt rengeteg biztató levelet, tanácsot és ötletet kaptam, ezért a program a játékosok, azaz a Ti igényeitek alapján fejlődött, így mindent tud, amit kell. Legújabb verziója a 3.50-es, de várható, hogy a közeljövőben ez frissülni fog. Az újabb verzióhoz igyekszem hasznos újdonságokat hozzáadni, mint ahogyan azt eddig is megszokhattátok. Szerintem az a jó ebben munkában, hogy számos embernek hasznos, amit csinálok, ugyanakkor a saját tudásom is fejlődik. Igazán kedvelem a programozást, és annak ellenére, hogy jelenleg rendszergazdaként dolgozom, ez sokszor hasznomra válik. Tulajdonképpen érdemben soha nem tanultam számítástechnikát vagy programozást oktatási intézményben, mégis elég jól elsajátítottam néhány nyelvet. És ezt fogom folytatni a jövőben is, azt hiszem!

CHIP Digitális Fotó-Videó
Keresse az újságárusoknál!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

TELECOM MAGAZIN
Újratöltve
Minden amit a
MOBIL KOMMUNIKÁCIÓRÓL
tudni érdemes!
Előfizetési akció!
Ha 1 évre előfizet
2 számot ingyen kap!
Érdeklődni lehet a 06(70)319-7720 telefonszámon,
vagy a kollar@telecommagazin.hu e-mail címen.
KERESSE A HÍRLAPÁRUSOKNÁL!

PC GURU
játékkollekció 14
amíg a készlet tart!
Unreal
PC GURU 2002/02-es száma
Armageddon's Blade
PC GURU 2002/05-ös száma
Total Annihilation Kingdoms
PC GURU 2002/06-os száma
PC GURU
játékkollekció 15
Outcast
PC GURU 2002/01-es száma
Oddworld
PC GURU 2002/03-as száma
Kingdom under Firegold
PC GURU 2002/04-es száma
PC GURU
játékkollekció 16
már kapható az újságárusoknál!
SILVER
PC GURU 2002/07-es száma
EUROFIGHTER TYPHOON
PC GURU 2002/08-as száma
JAGGED ALLIANCE 2
PC GURU 2002/09-es száma
Megrendelhető a kiadóban a 06 1 888 3421-es telefonszámon,
a 06 1 888 3499-es faxszámon vagy a terjesztes@vogelburda.hu
e-mail címen.
3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel
3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel
3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

MATROX RT2000/2500

AZ EFFEKTMESTER

A kanadai Matrox cég jelentős hagyományokkal és nagy tekintéllyel rendelkezik a professzionális számítógépes videoszerkesztés és digitális utómunka területén. A cég az ezredforduló alkalmából egy újabb meglepetéssel szolgált az amatőr és profi videósok számára. Ez a termék az RT2000-es, ami egy Codec kártyából (PCI) és a hozzá fejlesztett Matrox G400 Flex3D DualHead (AGP) kártyából áll.
A Matrox zseniális ötlete (Flex3D), hogy video-editálásnál is kihasználja a ma már általánosan beépített 3D grafikai processzort (GPU), ennek folyományaként több mint ezer, nagyon látványos 2D és 3D real-time (valós idejű) effektet fejlesztettek ki, ami a terméket egyedülállóvá tette a piacon.
Az RT2000 rendszer bemutatkozása után a Matrox sorra gyűjtötte be a legnevesebb szakmai és innovációs díjakat. A későbbiekben piacra dobott Matrox RT2500-as tulajdonképpen az RT2000-es két külön kártyájának egyetlen AG- kártyára integrálásával jött létre.

ALAPJELLEMZŐK

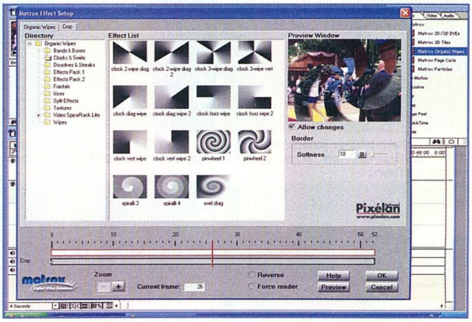
A kártyához a Adobe Premier video-editáló programon kívül feliratozó (Inscriber-TitleExpress), 3D logo és feliratszerkesztő (Cool3D), DVD-szerkesztő és író programot is adnak. A kártyákhoz mellékelnek egy csatlakozó dobozt is, amellyel a be-, és kimenő analóg videó- és hangjelek csatlakoztatását tudjuk megvalósítani. A doboz RCA kompozit videó, S-video (Y/C) és RCA sztereó hang csatlakozókkal van ellátva. A kártya elvégzi a digitalizálást, a későbbiekben szabadon szerkeszthető DV/DVCAM, DVCPRO, vagy MPEG-2 I-Frame formátumokra, az általunk beállított minőségben, illetve munkánk végeztével ezen formátumok analóg magnóra rögzítését is. A rendszer gyárilag kalibrált broadcast minőségű digitalizálást, illetve digitál-analóg átalakítást produkál. Az analóg (elsősorban a kompozit) bemenet érzékenysége folytán ajánlatos szűrt kimenetű, márkás videomagnók (S-VHS) és profi kábelek, csatlakozók használata. A digitális adatok csatlakoztatását egy IEEE1394-es link teszi lehetővé, amely nem a csatlakozó dobozon, hanem a kártya hátulján kapott helyet. Ezen keresztül vezérelni is tudjuk a bejátszó vagy rögzítő DV-magnókat, kamerákat.

BEÜZEMELÉS

A telepítés nem a legegyszerűbb feladat. Először is az RT2000/2500 kártyák nagyon válogatósak a hardverkörítéssel kapcsolatban. A Matrox internetes oldalán hosszú inkompatibilitási listát közölnek, hogy a különféle gyártók mely alaplaptípusaival összeférhetetlen a kártya és természetesen vannak típusok, amelyeket kifejezetten ajánl a gyártó. (Gyártótól, chipsettől, processzortól független a felsorolás és nincs tökéletes fedés a RT2000-es és RT2500-as kártya között sem.) Ha egyéb alaplapokkal próbálkozunk, jó esélyünk van rá, hogy nem fog megfelelően összeállni a rendszer, amit sűrű fagyás, hibás működés, vagy rendszerfelállási, -felismerési problémák jelezhetnek. A gyártó az ajánlott hardverlistán kívül nem közöl semmiféle követhető irányelvet, vagy hardverkövetelményt, amely alapján magunk is előre eldönthetnénk, hogy a kedvenc alaplapunkat használhatjuk-e a rendszerünk kiépítésekor. Ajánlatos a PC tápját alaposan túlméretezni, hiszen az RT 2500-as fogyasztása és melegedése is jelentős, de még ezt is meghaladja az RT2000-es kártyapáros áramfelvétele. A gépbe valószínűleg több gyors (és meleg) merevlemez egység és DVD-író is kerül és a Matrox cég által ajánlott alaplapok többsége AMD-processzoros, ezért nem túlzás a 400 wattos tápegységgel szerelt, nagyméretű, alaposan átlevegőztetett ház sem. Az RT2000-es típus az AGP foglalaton kívül egy további PCI foglalatot is elfoglal, és a két kártyát a PC-házon belül egy szalagkábellel, kívül, pedig egy mellékelt videokábel segítségével össze kell kötni. (Az sem mindegy, melyik PCI foglalatba tesszük a codec-kártyát, legtöbb esetben csak egy foglalatban működőképes.)

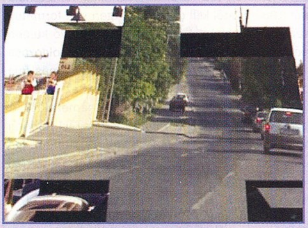
KIEGÉSZÍTŐ HARDVEREK:

A Matrox terméke sikeresen tehermentesíti a processzort, hiszen szinte minden funkcióját hardveres támogatással hajtja végre, ennek ellenére a segédprogramok, a szoftveres kodekek és elsősorban is az Adobe Premier nagyon igényes a processzorral szemben, ezért jelentős gépidőt lehet megtakarítani nagyteljesítményű CPU-val. A rendszer hardver követelményei között fel van sorolva még 256 Mb memória és a rendszerlemeztől független, gyors A/V (audio/video) hard-drive. Újra csak a Premierre kell hivatkoznom, amely híresen memóriafaló program, ezért ne spóroljunk a RAM-mal, én inkább 1 Gbyte-ot ajánlok. A valós idejű DV video-editálás alapfeltétele a gyors adattárolás, ezért a munkavinyónk sebességét a rendszer részét képező tesztelő programmal vizsgálhatjuk, amely megmutatja, hogy a tároló alkalmas -e a rendszer számára A/V drive-nak. (Biztosra mehetünk egy 7200-as fordulatszámú UATA meghajtó beszerzésével, de tapasztalataim alapján már a legtöbb 5400-as fordulatú, 20 Gbyte-osnál nagyobb merevlemez használható.) A drive-ot Fat32-re, vagy Win2000 és XP alatt NTFS-re is formázhatjuk tetszés szerint. A kártyák és egyéb egységek összeszerelése után az utolsó fontos beállítási teendőnk a BIOS-ban van, az AGP-memória értékét minimum 128 Mb-ra állítani.



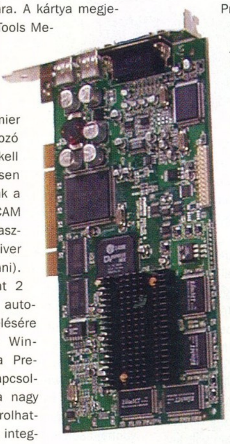
Matrox RT2000

REAL realtime!



PROGRAMTELEPÍTÉS:

A használat szempontjából az RT2000-es és RT2500-as editálórendszer már nem különbözik lényegesen egymástól. A Matrox a különféle Windows-ok irányában nagyvonalú drivertámogatást nyújt (Win98, WinME, Win2000, WinXP), tehát szabad a választás, de a gyártó bevallása szerint is a windows-ok különbözősége és a hardver komplexitása miatt felléphetnek kisebb-nagyobb problémák. Ezen kívül mindenki ismeri azt a már lassan kozmikus szinten is törvényszerű jelenséget, hogy bármely Windows bizonyos idő elteltével elpusztítja önmagát. Aki továbbra is a Windows-ból kénytelen (kénytelen???) megélni, meg kell barátkoznia a ténnyel, hogy sajnos időnként Windows-ostul telepítheti újra a rendszert, és ha nincs szerencséje, pont akkor fog összeomlást tapasztalni, amikor közeledik a leadási határidő. Windows 98 és Millenium alatt az UDMA-t is engedélyezni kell az adatátviteli sebesség biztosítására. A kártya megjelenése óta a Matrox Video Tools Mega-Pack fantázianevű driver fejlődése töretlen (már a 3.1b-s verziószámnál tartunk) és stabilitása is sokat javult. Az Adobe Premier és a TitleExpress feliratozó program telepítése után kell installálni és szinte teljesen automatikusan felmegy, csak a PAL, NTSC, NTSC-EIAJ, SECAM rendszerek között kell választani (későbbiekben, a driver újratelepítésével lehet váltani). A driver lehetőséget teremt 2 Gbyte-nál nagyobb file-ok automatikusan két gigára tördelésére (Matrox Infinite Capture) Windows-tól függetlenül, de a Premierben, NTFS esetén kikapcsolhatjuk ezt a funkciót és a nagy videoanyagokat egyben tárolhatjuk. A rendszer tökéletesen integrálódik az Adobe Premierbe, annak minden előnyével és hátrányával. A kezdetekben 500, most már több mint 1000 hardveres támogatású 2D és 3D real-time effekt használatára nyílik lehetőség a Premier plugin-jaiként (természetesen a program minden egyéb szolgáltatása továbbra is elérhető). A Premier az egyik legfantasztikusabb képességű szerkesztő program személyi számítógépekre, többször annyit tud, mint amire valaha is szükség adódhat, de sajnos PC-s átirata nem túl stabil (kevés memória, vagy hosszú tevékenykedés esetén néha egész egyszerűen kifagy, illetve a Windows csodás memóriakezelése miatt végletesen lelassul, ami a Mac-en nem fordul elő) és elég sok funkciója eleve indokolhatatlanul lassú. A Matrox kártyája azért sokat lendít a használhatóság irányába, és végeredményben egy egész tisztességes rendszerré áll össze.



ALKOTÁS:

Az Adobe Premier bejelentkezésekor a szokásos szerkesztési üzemmódokon kívül, kiválaszthatjuk a Matrox DV, DVCAM, DVCPRO, vagy MPEG2 natív szerkesztést is. A MPEG2 I-Frame üzemmódok is csak szabványos PAL vagy NTSC felbontásban választhatók, 10-25 Mbit/s sávszélességgel és a DV-üzemmódokkal megegyező módon, a hang feldolgozása 16 bites felbontással, 48 KHz-es mintavételezéssel történik. A Premierből hajthatjuk végre analóg, vagy digitális módon tárolt videóink számítógépre vitelét is, csak győzzük vinyókapacitással. A hardver a legnagyobb természetességgel alakítja át az adatokat a különböző formátumok között, vagy írja ki videomagnóra az elkészült anyagot.
A Matrox Video Tools driver tulajdonképpen egy egész programcsomagot jelent, amely a hardveres funkciók könnyebb elérését teszi lehetővé a Premierben. A rendszer teljesítményére még egy jellemző adat, hogy egy analóg jelforrásból, paraméterezhetően (sávszélesség, CBR, VBR), igen jó minőségben, valós időben készít DVD-írásra alkalmas MPEG2-IBP formátumú videó fájlt. Ilyen produkcióra, csak a 20000 dolláros profi codec kártyák képesek!

Mindezen lehetőségek mellett, már csak hab a tortán a számtalan realtime és jó néhány nem valósidejű, de a kártya által hardveresen gyorsított effekt. A Premierben a Matrox valósidejű effektjeit öt csoportba sorolták: 2D és 3D digitális effektek, 3D csempézések, organikus wipe-ok, 3D lapozások, részecske-animációs effektek. Az effektek iránya, hossza, sebessége a Premierben megszokott módon határozható meg. A 3D effektek töredezettsége, elmosása, és szinte minden egyéb jellemzője paraméterezhető, a 2D és 3D mozgáspályája frame-re pontosan szabadon szerkeszthető, beállítható. Saját wipe-okat is készíthetünk egy rajzoló programmal. Csak a fantáziánk és a rendelkezésünkre álló idő szabhat határt az alkotásnak.

Összegzésként elmondható, hogy a kártya teljesítménye és képminősége is minden tekintetben szuper. A szolgáltatások száma, paraméterezhetősége és alakíthatósága példa nélküli még az ötször ennyibe kerülő rendszerek esetében is. Sajnos a Matroxnál megszokott, hogy a sok szempontból a konkurencia számára utolérhetetlen minőségű vagy tudású termékeiknél bosszantó hiányosságokkal, hibákkal (pl. driver) rontják az összképet. (Lehet, hogy én vagyok túl szigorú, de miért ne lehetne a felhasználó egyszer maradéktalanul elégedett a megvásárolt termékkel?) Ugyanakkor a Matrox cég, az RT2000/RT2500-as rendszereivel, a professzionális videostúdiók és digitális utómunka állomások teljesítményét és minőségét nagyon kevés kompromisszummal és nagyon kedvező áron adaptálta a személyi számítógépekre.

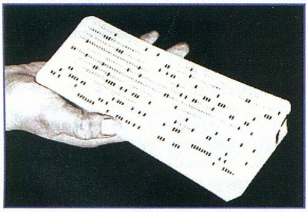
Rónaszéki László

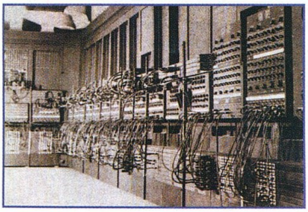
NYUGVÓ BITEK

Ez az összeállítás a számítógépek fejlődésén belül a háttértárak evolúciójával, illetve elképzelt jövőjével hivatott foglalkozni. De mik is azok a háttértárak? Ezek az eszközök arra valók, hogy ők gondoskodjanak az adatok (bitek) biztonságos megőrzéséről, amikor az elektronikus alkatrészek áramellátottsága valamilyen oknál fogva megszűnik, hogy azokat a következő üzemeléskor ne kelljen manuálisan visszatáplálni a berendezésbe.

Az informatikai (h)őskor hajnalán, ezt a szolgálatot egy úgynevezett lyukkártya és lyukszalag oldotta meg. A kettő között tulajdonképpen csak a hosszban volt különbség; elég kevés adatot voltak képesek hordozni: az egy bit tárolási területe több négyzetmilliméter (a továbbiakban, látni fogjuk, hogyan zsugorodott mind kisebb és kisebb helyre az információ), valamint az sem elhanyagolható, hogy a nagy terület miatt az 1 másodpercre jutó adatsebesség is kicsi volt... És – természetesen - csak egyszer voltak írhatóak.

A következő lépés a mágnesezhető felületek adattárolási képességeinek felfedezése és alkalmazása volt, megjelent a mágnesszalag, mely egy műanyag hordozócsíkra felvitt mágnesezhető, fémtartalmú vegyület. Ezek az eszközök - a folyamatos technológiai finomítgatás folyományaképpen - fennmaradhattak mind a mai napig, sőt olyannyira elterjedtek, hogy ezek kártya formájú változata fellelhető ma is bárki tárcájában. Előnyük a többszöri írás lehetőségében rejlik, de továbblépésre adott okot a hosszadalmas adatkeresés, mely csak lineárisan volt kivitelezhető az adatfolyam végigpásztázásával. Ez utóbbi probléma orvoslására dolgozták ki fel annak lehetőségét, hogy a mágnesezhető felületet szabályos kör tányérokként készítsék el.





A mágneslemez-technológia talán legrégebbi komoly, fellelhető ereklyéje a kerti locsolódob méretű Cartridge-meghajtó volt. Ennek 1 Mb körüli kapacitása az akkori viszonylatban óriási volt, hiszen a nagyméretű „alkalmazások" gépi kódban íródtak és 1-2Kb-on voltak tárolhatóak. Azt hiszem, akár a merevlemez elődjeként is emlegethetnénk a Cartridge-et, hiszen több fémlemez (általában alumínium) volt egy tengelyhez erősítve, és természetesen, az író-olvasó fejek is együtt mozogtak a felületek fölött, csakúgy, mint manapság.

Amikor a 70-es évek végén a PC igazán terjedni kezdett, megkezdődött a különféle eszközök, így a háttértárolók zsugorodása is.

A méretcsökkentésre irányuló fejlesztések eredményeképp jött létre a hajlékony lemez (floppy disk); bár kezdetben a lemezek mérete 8" volt, és kapacitásuk nem érte el a 100Kb-ot. Apró finomításokat és szabványosítási háborút követően, megjelent az 5.25"-es lemez, melyek adattára 1.2Mbájtot számlált, innen kezd közismertté válni a dolog. A jelenleg elterjed floppy méret, a 3.5"/1.44Mb-os, persze már ezek az eszközök is kiveszőfélben vannak. Ahogyan az evolúció során megszokott, voltak vadhajtások is, melyek szűk körben tudtak csak elterjedni, majd lassacskán feledésbe is merültek; erre példaként talán a 2.88 Mb-os lemezt tudnám felhozni, én személy szerint soha nem találkoztam ilyen médiummal.

Természetesen ezzel párhuzamosan már napvilágot láttak a HDD-k (Hard Disk Drive) is; az első klaszszikus merevlemez megjelenését 1973-ra datálhatjuk. Ennek métere 30Mbájt volt, magassága körülbelül kétszer annyi volt, mint az 5.1/4"-es beépítő kereté. Az elhivatott mérnöki munka gyümölcseként napjainkra már 240 000 Mbájtnál is nagyobbra hízták a tárolóegységek (itt természetesen a kommersz példányokra gondolok, sokkalta nagyobb eszközöket használnak bizonyos hárombetűs szervezetek!). A technológiát tekintve a manapság meghatározó paraméter a fordulatszám lett, éppen ezért a tányérokat gondosan kifejlesztett fémötvözetekből készítik, melyek hőtágulása, rugalmassága, és szakítószilárdsága kimagasló, hiszen elég komoly erők hatnak egy 15 ezerrel pörgő SCSI lemez kerületén (ugyanezen centrifugális erőtől robbanhat szét a rossz minőségű CD is egy gyors meghajtóban!). A winchesterekkel kapcsolatban érdekes fejlesztések folynak, melyek egy külön cikket is megérnek, de röviden elég legyen annyi, hogy a legígéretesebb projektek szerint az atomok körüli elektronfelhő forgásiránya határozná meg az adott bit 0 avagy 1 értékét. Ha a technológia tökéletesedik, egy gombostűfej felületére telepíthetjük a Széchenyi Könyvtár teljes iratállományát bitmapben! A kompakt lemezek (CD) számítástechnikai felhasználását 1981-82-től kell datálnunk. Igen sok formátum terjedt el az évek folyamán, de számottevő különbség csak az olvasott adatok logikai feldolgozásában, dekódolásában van. Természetesen más fejezetet képeznek az írható, megint mást az újraírható médiumok, nem is szólva a DVD-lemezekről és azoknak a mai napig tartó szabványosítási háborúiról, az ebből eredő inkompatibilitási gondokról. Igazából a CD- lemez a legműködőképesebb alternatíva, mint említettem, a DVD-k esetében nem ilyen sima az ügy. A „+", illetve „-" harca nem dőlt el, de azt mindenki tudja, hogy az egyiknek mennie kell a porondról. Ennek a „szabványtalanságnak" a hibái leginkább az újraírható DVD használatakor gyűrűzik be, hiszen itt elég gyakran ütközhetünk olvasási nehézségekbe, mert a különböző olvasók nem hajlandóak kellő sebességgel (esetenként az érzékelés a nullával egyenlő) legyűjteni a diszken lévő adatokat. Ennek az a magyarázata, hogy az újraírható lemezeknek (ez igaz a CD-kre is) kisebb a jelerőssége. De nem kell aggódni, idővel eldől a harc és eljő a „DVD-kánaán"...

A piac új szereplői, melyek komoly sikerre számíthatnak nem mások, mint a statikus memóriák, melyek folyamatos tápellátás hiányában is óvják adatainkat. Röviden Flash-nek nevezzük őket, és számos előnnyel kecsegtetnek bennünket. Például a gyártók állításai szerint semmilyen mágneses, elektromágneses mező nem képes kárt tenni a tárolt adatokban (ezt persze fenntartással kezeljük, de a hétköznapokban valóban nem találkozunk ekkora mágneses térerővel). Mivel a memóriachipek mérete egyre csökken, kapacitásuk pedig nő, és nem utolsó sorban az áruk is zuhan, komoly fenyegetést jelenthetnek az összes többi alternatívára. Hogy mást ne mondjak a BIOS-ok egy része már képes PenDrive-ról bootolni, és pl. egy Win98SE kényelmesen elfér egy 256 Mb-os modulon. Észrevehető, hogy a technológia kezd kinőni a gyerekcipőből, és már az írási, olvasási sebességben is nagy javulások tapasztalhatóak. Mindennek tetejében nincs mechanikus, kopó alkatrészük, ami miatt nagyobb élettartamot sejthetünk eszközeinknek.

Akár szavazásra is bocsájthatjuk, mit gondoltok Ti arról, hogy mi lesz a jövő offline adathordozója... Leveleiteket továbbra is várom a hardverforum@pcguru.hu címen.

Kovách Kornél

Készítsd fel a mobilod karácsonyra!

CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁGOK	
50 Cents - PIMP	PCCSENG 22064
Big Brovaz - Baby Boy	PCCSENG 22050
Charon - Religious / Delicious	PCCSENG 22051
Chingy - Right Thurr	PCCSENG 22052
Iron Maiden - Wildest Dreams	PCCSENG 22053
Linkin Park - Numb	PCCSENG 22054
Love Committee - Love Rules	PCCSENG 22055
Marilyn Manson - This Is The New Shit	PCCSENG 22056
Mary J. Blidge ft. Method Man - Love @ First Sight	PCCSENG 22057
Muse - Time Is Running Out	PCCSENG 22058
No Angels - Someday	PCCSENG 22059
Redrama - Hang It Up	PCCSENG 22060
Sean Paul - Like Glue	PCCSENG 22061
POP	
Alice Deejay - Better Off Alone	PCCSENG 21056
Bomfunk MCs - Freestyler	PCCSENG 21156
Bon-Bon - Köszönöm, hogy vagy nekem	PCCSENG 20030
Crystal - Fújja el a szél	PCCSENG 20039
Eminem - Without Me	PCCSENG 21490
George Michael - Careless Whisper	PCCSENG 20041
ROCK	
Aerosmith - Walk This Way	PCCSENG 21475
Anni B - Cyberia	PCCSENG 21100
Antiloop - Water Is Life	PCCSENG 21477
Apollo 440 - Lost In Space	PCCSENG 21268
Chuck Berry - Johnny B. Goode	PCCSENG 21232
Crazytown - Revolving Door	PCCSENG 21355
Deep Purple - Smoke On The Water	PCCSENG 21391
Depeche Mode - A Question Of Time	PCCSENG 21013
Guns 'n' Roses - Sweet Child Of Mine	PCCSENG 20045
Linkin Park - Paper Cut	PCCSENG 21330
Metallica - Master Of Puppets	PCCSENG 21285
Metallica - Sad But True	PCCSENG 21368
TV / MOZI	
A profi	PCCSENG 10722
Beverly Hills-i zsaru	PCCSENG 10540
Bad Boys 2	PCCSENG 10181
Barátok közt	PCCSENG 21044
Baywatch	PCCSENG 10184
Beverly Hills 90210	PCCSENG 21057
Bonbon - Valami Amerika	PCCSENG 21511
Brian élete	PCCSENG 10645
Charlie's angels	PCCSENG 10462

*Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd a PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCCSENG 21063). Ha SonyEricsson, Siemens C45, S45, ME45 vagy későbbi típusok bármelyike, Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor Csengőhang letöltéshez küldd a PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCECSENG 21063) • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 483-25-19*

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁGOK	
Aaliyah - Black n Forth	PCPOLY 1336
Ákos - Ölelj meg	PCPOLY 1321
Anima Sound System - Csinálj gyereket	PCPOLY 1337
Apache Indian - Boom Shack a Lack	PCPOLY 1338
Beyoncé feat Sean Paul - Baby Boy	PCPOLY 1361
Black Eyed Peas - Where Is The Love	PCPOLY 1327
Blank and Jones ft Robert Smith - A Forrest	PCPOLY 1375
Blue - Guilty	PCPOLY 1367
Blue Cantrell feat. Sean Paul - Breath	PCPOLY 1347
Fresh - Utolsó Tangó	PCPOLY 1368
Ganxta Zolee és a Kartel - A legnagyobb pofon	PCPOLY 1369
Groovehouse - Ha újra látom	PCPOLY 1376
Jamie Winchester and Hrutka Róbert - One Way to Heaven	PCPOLY 1377
Kylie Minogue - Slow	PCPOLY 1370
Nikelback - Someday	PCPOLY 1371
Westlife - Hey Whatever	PCPOLY 1379
Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	PCPOLY 1374
POP	
2 Pac - California Love	PCPOLY 1334
4 The Cause - Stand by Me	PCPOLY 1335
Anima Sound System - Legyen így	PCPOLY 1322
Avraam Rousso - Amor	PCPOLY 1283
Emilio - Szállj csak szállj	PCPOLY 1287
Erotix ft. Mozsó - Love & Sex	PCPOLY 1252
Gareth Gates - Sunshine	PCPOLY 1362
Izis - Nyisd ki a szíved	PCPOLY 1366
Justin Timberlake - Senorita	PCPOLY 1352
Laze - Steppin' Out	PCPOLY 1267
Madonna - Hollywood	PCPOLY 1255
Ultrabeat - Pretty Green Eyes	PCPOLY 1296
Unique - Mozaik	PCPOLY 1290
Vision - Énekeld velem	PCPOLY 1359
RAP	
50 Cent - In Da Club	PCPOLY 1175
Busted - Sleeping With The Light On	PCPOLY 1348
Busted - You Said No	PCPOLY 1217
Dopeman - Nincs köztünk csicska	PCPOLY 1275
Eminem - Lose Yourself	PCPOLY 1346
LL Junior - Raggmoffin 2	PCPOLY 1355
Lumidee - Never Leave You	PCPOLY 1268
Majka - Dolgok	PCPOLY 1331
Master Blaster - How Old R U	PCPOLY 1229
R Kelly - Thoia Thoing	PCPOLY 1357
ROCK	
Avril Lavigne - Sk8er Boi	PCPOLY 1176
Beatrice - Azok a boldog	PCPOLY 1343
Avril Lavigne - Complicated	PCPOLY 1193
Bon Jovi - It's My Life	PCPOLY 1129
Deep Purple - Smoke On the Water	PCPOLY 1185
Kispál és a borz - Tiszai pu	PCPOLY 1210
Limp Bizkit - Eat You Alive	PCPOLY 1353
Marilyn Manson - This Is The New *hit	PCPOLY 1356
Linkin Park - Numb	PCPOLY 1354
Metallica - St. Anger	PCPOLY 1245
Sun Workshop - Ring The Bell	PCPOLY 1295
Superbutt - Pioneer	PCPOLY 1281
Tankcsapda - Szextárgy	PCPOLY 1234
Lipps Inc - Funky Town	PCPOLY 1187
TV / MOZI	
A rózsaszín párduc	PCPOLY 1163
BadBoys	PCPOLY 1143
Bring Out the Gimp (Pulp Fiction)	PCPOLY 1314
Dallas	PCPOLY 1148
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	PCPOLY 1199
Eric Serra - Leon, a profi	PCPOLY 1313
Faulty Towers (Waczak szálló)	PCPOLY 1320
Knight Rider	PCPOLY 1157
Macskajaj	PCPOLY 1299
Mézga család	PCPOLY 1297
Monty Python - Gyalog galopp	PCPOLY 1309
Surda	PCPOLY 1316
The Matrix	PCPOLY 1166
THE BEATLES	
The Beatles - I want to hold your hand	PCPOLY 1084
The Beatles - Let it be	PCPOLY 1085
The Beatles - Lucy in the sky with diamonds	PCPOLY 1086
The Beatles - Michelle	PCPOLY 1087
The Beatles - Penny Lane	PCPOLY 1088
The Beatles - Sgt Peppers lonely heart Club	PCPOLY 1089
The Beatles - Strawberry fields are forever	PCPOLY 1090
The Beatles - Ticket to ride	PCPOLY 1091
The Beatles - When I'm Sixty Four	PCPOLY 1030
The Beatles - Yellow Submarine	PCPOLY 1031
The Beatles - Yesterday	PCPOLY 1032
ÖRÖKZÖLD	
Bobby McFerryn - Don't Worry	PCPOLY 1345
Elvis Presley - Jailhouse Rock	PCPOLY 1198
Grease - Summer Loving	PCPOLY 1018
Hair - Aquarius	PCPOLY 1019
Ray Charles - Hit The Road Jack	PCPOLY 1205
Stevie Wonder - I Just Called To Say	PCPOLY 1201
Sting - Every Breath You Take	PCPOLY 1082

*Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, SonyEricsson T300, T310, T600, T610, P800, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, Samsung S300, V200, Sagem myX-5m, Motorola T720i, Panasonic GD67, GD87. Csengőhang letöltéséhez küldd a PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLY 11) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 483-25-19*

JAVA játékot hoz a mikulás!

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra, hiszen mostantól már nem csak a PC-det használhatod játékra. Küldd el a kiválasztott játék kódját sms-ben a **06 90 629 000** számra, mi küldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. Ne felejts el szóközt rakni a kódszó és a játék száma közé! (pl. JATEKPC 500). A szolgáltatás mindhárom mobil hálózatból igénybe vehető, ha rendelkezel aktív WAP hozzáféréssel! • Az SMS díja: 799 Ft + ÁFA, Ügyfélszolgálat: 1 483 2519, Digitania Rt.

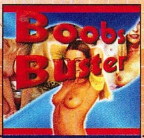
Girls Slider

JATEKPC 38

Ha jól vág az eszed, akkor az összekevert mozaik databokból csinos lányok képeit varázsolhatod elő.

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Boobs Buster

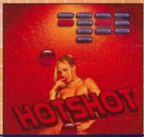


JATEKPC 39

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Hot Shot



JATEKPC 40

A faltörő játékok családjának egy erotikus tartalommal feturbózott változata. Ha ügyes vagy megláthatod, hogy mi van a fal mögött!

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

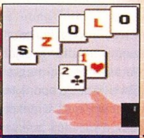
Pannónia

JATEKPC 500

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannoniában. A feladatod a városok védelme, a barbár hordák felmorzsolása.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Motorola T720i

Szóló 21



JATEKPC 501

A Szóló 21 a huszonegyes kártyajáték továbbfejlesztett változata egy játékos részére pasziánsz elemekkel vegyítve.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Motorola T720i

Cápatámadás

JATEKPC 22

Egy mélytengeri búvár szerepébe kell bújnod, akinek a feladata a tenger fenekén heverő kincs begyűjtése. Vigyázz a hatalmas cápákkal!

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Űrvadász

JATEKPC 24

Az általad vezetett kutatócsoporttal egy felfedezetlen bolygón kell erőforrások után kutatni, hogy újra erőre kapva visszafoglaljátok az idegenek által lerohant bázist.

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Beat the Dealer

JATEKPC 34

Ez a játék a közismert Black Jack kártyajáték jól sikerült mobil adaptációja!

Támogatott telefonok
Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Sziasztok skacok! Ez itten a 12. általam elkövetett Levrov, tehát épp ünnepelni kéne, csak nem érek rá, de majd bepótolom. Képzeljétek, vettem egy Chieftec nagy Dragont, és nagyon bejön. Van rajta ajtó, ablak az nincs, de ha akarnám, akkor azt is tehetnék rá. A villany be van vezetve, a vizet is tervezgetem, de gáz ne legyen!

Szóval úgy is mondhatnám, hogy én már vettem magamnak karácsonyi ajándékot, és örülök is neki, csak nem tudom, hogy méreteinél fogva befér -e a karácsonyfa alá (*Majd segítünk rajta: 1. verzió - kisorsoljuk, hogy ne legyen vele gond, 2. verzió - viszünk egy baltát és szétdaraboljuk - Bear*). Majd felrakom a fát az asztalra, és alárakom, vagy levágom az alsó ágakat, vagy csak kicsit veszek, és ráállítom a házra. Majd legközelebb elmesélem, hogy miként oldottam meg ezt az igen fogós kérdést, most lássuk a leveleket!

SOKMINDEN

Csumi GRILLO!

Azt hiszem, van néhány megfejtésem! +1 ajándék
1. Sör: Nem mondták, hogy a sör üveges, tehát dobozos sörről beszélünk. Tekerj papírt az ujjaidra, erősítsd meg gumival, majd nyisd ki a DOBOZOS sört.
2. Neved: Tán olasz tücsök volt az olasz csizmádban? Ha nem talált, mondd meg, mert kifejlesztettem egy titkos összetevőt, amit rád kenek és a vérmókusok szétszaggatnak!
3. Vers: Vice City menő csávója

Lance, Diaz, Forelli holtak,
Haláluk előtt mind Vercenti Estaten voltak.
Tommy Vercenti a nevem,
Kent Pault mindig megverem.
Ha Rosenberg nem fogja be, ő is kap,
Candy és Mercedes meg mindjárt harap,
A sarkon áll egy k...a,
De nem veszem fel, mert nekem túl durva,
Steve csak a cápájával jön,
Leot meg megölöm,
S ha már az egész város az enyém,
Az a sok ember ott kint olyan "szegény"!

4. Please tegyél be! Ha beteszel: Thank you! Ha nem legalább mond meg, miért! Nos beteszel?

Üdvözöl: LAKI
UI. Légyszi X1000 tegyél be, vagy válaszolj!

A dobozos sör nem is rossz ötlet, magamhoz is veszek gyorsan egyet, és kipróbálom a módszert...Működik! És az íze sem lett rosszabb (*Ugye láttátok a reklámot bizonyos dobozos sörökkel? Nos, a lelki szemeim előtt megjelent Grillo ahogy elveszi a két sört a legfelső polcról. Fél óráig vigyorogtam az animáción... - Bear*) A nevem még mindig titok, és nem volt még olasz csizmám, olasz tücsköt sem láttam még, de azért az olasz az olasz. A vers nem rossz, kicsit cenzúráznom kellett, mert az utcalány ilyen módú megjelölését nem tűri a nyomdafesték (vagy az nem tűr nyomdafestéket?). Azért is tettelek be, mert nem akartam okot írni, mert egyszerűbb volt így, meg jó sok helyet elvesz a vers, meg azért tetszett is. A sör miatt már megérte!

ÚJ VÉRFAJ

Heöszvér, heszamár, heló!

Sokrengetegcsomó dologról írnék, de mivel azért, mert nincs korlátlan nagy helyem és végtelen időm, meg neked is hiányoznak ezeket, ezért mert nem teszem. (Ha eddig nem értetted, ne is olvasd tovább! Esélytelen.8)) Az egyik legérdekesebb dolog, ami nem csak engem foglalkoztat, az az, hogy melyik kórházban és hogyan született a neved. Hosszas töprengés után arra a következtetésre jutottam, hogy egy lónagy olasz tücsök belekerült a grillsütőbe. Innen a név: Grillo (csak nem tudod helyesen leírni, mert az úgy lenne: Grill-ló.). Ha nem így van, jövendőbeli hatalmamnál fogva felmentelek vallási kötelezettséged alól (amire egy régebbi levrovban hivatkoztál) arra az időre, amíg megírod. Ugyanis ÉN leszek a VILÁG URA!!! Pitiáner világhódító kényszerképzeteitek meg sem közelítik az én előre kidolgozott tökéletes tervemet! Először is rögtön hozzálátok a világ összes gázmaszkjának összegyűjtéséhez. Amikor ezzel végeztem, akkor pedig apró bolygókra szabadítom az általam kitenyésztett, 2 tonnás, babotzabálóhátulsorozatdurranós elefántjaimat!
HUHEHEHEHEHEHEE!! (Képzeljétek ide Diablo röhögését.8))
Ja, egyébként kés, villa, kiskanál, nagykanál, közepes kanál, kávéskanál, teáskanál, bögre, csésze, mélytányér, lapostányér, salátástál, lábas, serpenyő, füleslábas, Micimackós-lábas, Malackás-lábas és még mindenféle létező és nem létező tárgy és nem tárgy birtokomban van, úgyhogy egyetlen nagy bölcs sem kifogásolhat. DE lásd milyen jó kedvemben vagyok: ha beteszel a levrovba, a Csendes-óceánban választhatsz egy (max. 2 négyzetkilométer nagyságú, max. 15 pálmafával és egy max. 8 fős benszülött törzzsel rendelkező (***Jelentkeznék az egyik bennszülött posztjára - Bear***) szigetet, ahova visszavonulhatsz a még életben maradt vérmókuskáiddal. Sőt, gázvédett övezetté nyilvánítom a szigetet. De ha nem...
Na megyek, mert most jött az értesítés: sikeres lett a genetikailag tovább fejlesztett bzhsd elefántokon végzett továbbfejlesztési kísérlet.

Csövi
sirmarchello

u.i.: Alkut ajánlok Grillo! Ha elmondod, miért ez a neved, akkor szövetségre léphetsz velem (magyarán te lehetsz a jobb kezem). Sőt, ha ez megnyugtat, a kötelező vallás az egész világon a sirmarchellizmus lesz, ezért nem fognak hitbéli dolgok visszatartani a sztoritól.
2.u.i.:még valamit:...ő...ő...elfelejtettem.
3. u.i.: ÉLJEN A GURU!!! (Azt hiszem szoktak vmi madarat is mondani. Olyasmit, hogy: sólyom a guru! Nem, nem ez az. Talán: halászsas a guru! Nem, ez sem az. Tudod, az az izé madár, amelyik a vízparton, meg kikötőkben van...nem a gólya, hanem aminek rövidebb lába van.
Ááá, megvan: REPÜLŐHAL A GURU!!!
szia!!!

Lassan kezdenek elszabadulni ezek a véres dolgok. Azért ne hidd, hogy mindent beveszek, ez már teljesen fantáziaszülte képzelgés. A nevemet csak hagyjuk, maradjon a költői homályba veszve, majd egyszer lerántom a leplet, és akkor majd lőn világosság. Remélem azért a kis szigetecskémet megkapom, már ki is néztem egyet, tele van mindenféle jóval, ami nem pálma, mert ugye a 15 fa az legyen banán, mert az kell. A törzs tagjai kizárólag általam kiválogatott leányokból áll, a listát majd küldöm (*Beszívtam – Bear*). Szerintem bárki szívesen eljön velem, inkább, mint hogy a te igád alatt nyögjön. Az elefántok különben sem jöttek be sem Hannibálnak, sem a Gyűrűk Urában a barbároknak, vigyázni kell velük, mert a saját embereidre is könnyen rátaposhatnak (vagy mittudomén mit csinálnak a tieid). Ja és kérnék még egy embert, aki átnézi, és kijavítja a hozzám írt leveleidet.

HULL A FIFÁSA

Bazz! Mingyá sírok :(

Törölték a legnagyobb fifa oldalt :((hack köcsög)
Ezt tegyétek be az újságba, hogy legyenek segítők.....
A fórumnak annyi (50.000 valamennyi hozzászólása volt már), meg a letöltés 380 Gb!!!
Ez csak részben, mert a filefrontos helyek megmaradtak, csak fel kell venni őket újra.
Csak azért írom, mert most leszek a szerkesztője, (már előbb elindultak a „tárgyalások", amikor még full oldal volt) és most mindent nulláról kell kezdeni!!!! ( )
Na szia! (ötleteket arról, hogy mit lehet tenni)

Sajnálattal hallom, hogy egyesek ilyen ronda dolgokat cselekednek, és épp olyan kedvencemmel, mint a Fifa (*Hoppá majd elfelejtettük, tudtátok, hogy csinált valaki Grillo skint a Fifa-ba? De a Grillo letiltotta, pedig a Chris fel szerette volna rakni a DVD-re! – na jó csak vicceltem – Bear*)! A viccet félre téve komolyan sajnálom a dolgot, és remélem gyorsan újra tudjátok indítani az oldalt, és újra a régi pompájában fog virulni (megnéztem, most sem rossz). Ti pedig másokat tönkretevő hackerek, kérem, hogy gondoljatok azokra a srácokra, akiknek az oldal örömet jelentett, és ne tegyetek több ilyet (ugye milyen hatásosan tudok érvelni?)!

A KISUJJ ÉS A KÉZ

Hello Grillo!!!

Király, hogy a korhoz illően, DVD-t is rejt a PC guru a mikulás zsákjába!
Paraszt módon megkérdezem (ha a kisujját, rögtön a kezét alapon) tervbe van-e véve, hogy a jövőben lejárt filmeket is fogunk egyszer-egyszer látni a mikulás zsákban? :-)ÍRJ!!!!!!!!!!!!!

ÜDV:SQUI

Hát még mindig azon gondolkodom, hogy mi az a lejárt film. Mert ha régi, és senkit nem

érdekel, akkor minek tegyem be, ha viszont érdekel, akkor nem lejárt. Tehát a válasz tudtommal a nem, de bármi megtörténhet (*Írj a Mikulásnak és cc-zd a Jézuskának is – Bear*). Majd a DVD-szerkesztő eldönti, meg a kiadó, meg a szerkesztők, mindeki dönt, csak én nem. Mikulás meg nincs is (*Kikérem magamnak – a Mikulás*)!

GOND A KVÍZZEL

Szevasz Grillo Testvér!

Nem kezdem levelem olyan badarságokkal, hogy az újság ilyen, meg olyan Überkirály, mert úgyis tudjátok! Viszont lenne egy megjegyzésem a honlappal kapcsolatban. Mikor ma (2003.11.03) hétfőn kézhez kaparintottam az újságot, és végigolvastam a matek-1 előadásomon, megpillantottam a nyereményjátékra hívó oldalt (tudod Club3D RADEON kártyát lehet nyerni.). Na majd én nyerek - mondtam magamban és hazaérve este 8-kor rá is kattintottam a címmel meghatározott oldalra. Mit gondolsz, mit láttam?? Azt, hogy a nyereményjáték beküldésének határideje október 9., sorsolás ideje: október 10. Ez feltétlenül hanyagságra utal, és kérem tisztelettel, mint hű olvasótok, hogy a hibát mihamarabb kijavítani szíveskedjetek...
Más T-ma: A sörösüveg nyitása papírral "pályázatra" lenne egy megoldásom: próbáltatok már egy sörnyitó alakú papírral? (ami persze egy valódi sörnyitót takar!!) Javaslom próbáljátok meg, biztos sikerül.
Maradok Tisztelettel:
Vizoo

Szóval, hát, izé...én nem tudok többet mondani, kérem kapcsolja ki. Valóban nem tudom az okot, de többen is jeleztétek, hogy ez a helyzet. Szóltam Bearnak, majd ő jól megírja ide, hogy mi is a helyzet (*Nyugaton a helyzet változatlan, pillanatnyilag a PC GURU web állománya egy idegen szerveren vendégeskedik, ahol csak korlátozottak a lehetőségek. A hiba hamarosan kijavításra kerül, legalábbis nekem ezt ígérték – Bear*). Ugye? (*Ya – Bear*)
A nyitás nem rossz, csak küldj egy ilyen bontót.

Ja, közben eszembe jutott valami. Tudjátok mi történt? Ris barátom lelökte a müzlis tálkámat, és az összetört! Pedig volt itthon jófajta csokis müzli, s bizony másnap már mutatkoztak az elvonási tünetek (tej nélkül ettem, ami nem rossz, de azért, ha azt vesszük, hogy müzliről van szó, akkor felettébb furcsa (*Ahogy mondod. Müzli??? De kérem! Kiskorúak is olvassák az újságot... - Bear*). Szóval kaptam magam és a visszaváltott sörösüvegekből befolyt pénzt, és uccu neki az egyik nagy szupermarketnek, ahol egy éve vettem az elődöt. És láss csodát, találtam ugyanolyan tálkát, közel ugyanannyi pénzért, és boldog voltam. Sajnos mire hazaértem, rájöttem, hogy új zacskó müzlit is kellett volna venni, de hát minden nekem sem sikerülhet (*No hiába egy taszk tud csak futni egyszerre, szólni kell az Építésznek, hogy hibás a program, cserélje le egy újabb verzióra - Bear*).

KIS DÍCSÉRET

Le a kalappal az újság előtt! Főleg most, mert sikerült +szereznem egyet a gurus DVD-olvasók közül! Nagyon, nagyon örültem neki, bár amikor felhívtam az egyik lyányt ott a telefonotok mellett, és azt mondta, hogy csak !500 db van (volt) belőle!, igen elkeskenyedtem. 1-2 7tel később megint zaklattam vmelyik hölgyet -mondván HÁTHA- és lőn! :o) Most az előfizetésen töröm a malacperselyt. Már-már azon gondolkodom, hogy gyűjtést szervezek, vagymi. 31-én megvettem a GURU-t, és még olyan friss volt, hogy még a festék se száradt meg rajta! Nagyon jól műxik nálatok a terjesztés! Piros nekik is!
Végére pár kérdésem lenne:
1, NFS Underground demót (esetleg majd a teljes játékot, hehe) raktok a köv. DVD-re? (mert akkor nem keresem neten)
2, A novemberi Guru 113. oldalán, alul látható lányról nem tudtok egy olyan kihajtogatós posztert beszerkeszteni az újságba? (Vagy az nagyon elütne a Guru témájától?)
Üdv! Csak így tovább!

Pyotr

Kezdjük a lényeggel: a lánnyal (*Na, Grilló nem ismeri a lyány és lány közötti különbséget. Valaki magyarázza el neki plz. – Bear*) . Megnéztem a képet, és igen látványos, tényleg nem tudom, miért nem egészalakos a fotó. Esetleg majd érdeklődöm, aztán elküldöm (nem a lányt, csak a képet). Ha érdeklődsz ilyen irányban, akkor nézz fel a fórumba, ott van hasonló témájú topik.
A DVD szerintem is jó ötlet, csak azt sajnálom, hogy nem jutott mindenkinek (gondolom ti is). A demo biztosan fent lesz, ez 100 %.

KIS KRITIKA

Hello!

Már hosszú ideje figyelem a levrovot, a benne szereplő levelezőket is, valamint a lapot is. A következő észrevételeim lennének mielőtt természetesen jó levélíróként én is sört, nőt, gumicukrot, lappal nyitható sörösüveget ajánlanék és természetesen két hónapig a bakik bakijait emlegetném.
1. Ezt a szerkesztőség egészének írom. Nem kukacoskodásként, de egy ilyen nívós lap, mint a PC GURU szerintem nem kifejezetten engedhet meg magának olyat, hogy akár egy lapszámon belül a lap teli van tördelési és helyesírási hibával. Nem mintha emberként senki nem hibázna, de ez egy kicsit sok. Tessék csak nyitott szemmel olvasni a lapot aki nem hiszi. Ez most pontosan az augusztusi számra vonatkozott.
2. Szeretnék kitérni arra, hogy folyamatosan megjelennek olyan jó arcok, akik szerint a régebbi játékok ****-ok. Erre csak annyit, hogy kinek a pap, kinek a mise bor. De érdekelne a jövőbeni teljes játékok listája. Ötletként én magam is felsorolnék párat. Például:
Grand theft Auto I
Grand Theft Auto II
Grand Theft Auto London
Shogun: Total War
Shogun: Mongol Invasion
Mechcommander I
Mechcommander II
Cossacks: European Wars
Cossacks: Art of War
Cossacks: Back to War
Red Alert II
Red Alert II: Yuri's Revenge
csak példaként tudom, hogy nem neked kellett volna küldeni, de azt ígérted, majd továbbítod.

Ui.: Nem kérem, hogy "tegyé má' be me' az olyan joó", bár szerintem megérdemli a közzétételt. Kösz, hogy elolvastad a levelem. Másról is akartam írni, de elfelejtettem. Tudom, CAVINTON. Szedem is ezerrel.
Lábjegyzet: az újság a váltás óta javul, bár még mindig hiányolok régi arcokat.
Az akciók fergetegesek, de sajnos például az új előfizetési akció a régi hűséges előfizetők számára elérhetetlenek, jó volna nekik is kitalálni valamit. Jómagam már 4. éve vagyok előfizetőtök. Most már aztán tényleg megéri a közzétételt.
Kösz, hogy végigolvastad levelem

Üdvölettel:
Szakter Szaky Nándor

Én a kritikát is szívesen fogadom, feltéve, ha van alapja. Sajnos ennek van, és elnézést mindenkitől a hibákért. Szerintem a régebbi játékok is nagyon jók (feltéve, hogy tényleg azok), a felsoroltak közül én is szívesen fogadnám a GTA-kat vagy a Red Alertet. Ez sem rajtam múlik, a szerkesztők mindent elkövetnek, hogy nektek a legjobb programokat szedjék össze, csak hát nekünk sem jöhet össze minden. A Cavintont csak szedd, bár nekem sem használ, de él még a remény, vagy mi a fene.

Azt hiszem, itt az ideje, hogy elmenjek téli álmot aludni (*Helló!!! Nem kell azért utánozni engem – Bear*), bár brummogni továbbra sem fogok. Mindenkinek nagyon boldog karácsonyt, és boldog új évet, ha minden igaz akkor december legvégén találkozunk, méghozzá a jubileumi Levrovban, majd addig kitalálok valamit (a karácsonyi kavalkád úgyis elég okot fog okozni arra, hogy mindent összeírjak róla). Mégegyszer a legjobbakat, maradok továbbra is tisztelettel:

Grillo
grillo@irj.hu

DECEMBER 5

EDDA koncert, Petőfi Csarnok

Deák Bill Gyula koncert, Csekovszky Árpád művelődési ház

Játékmegjelenések:
Lock On: Modern Air Combat, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: The Sands of Time, Lords of EverQuest és Dungeon Siege: Legends of Aranna

DECEMBER 11

Filmbemutató
BOLONDOS DALLAMOK: Újra bevetésen
(Looney Tunes: Back in Actions)
A Bolondos dallamok főszereplői között ismét áll a bál. Épp filmforgatásra készülnek, amikor egy szörnyű titokra derül fény Fraser szüleivel kapcsolatban, és ők - szembeszállva a háromdimenziós világ ezer megpróbáltatásával - nekivágnak, hogy közösen derítsék ki az igazat. Régi barátaink, Tapsi Hapsi, Dodó kacsa, Csőrike, Tasmán ördög és a többiek James Bondot megszégyenítő sebességgel utazzák be a földet. Izgalmas kalandjaik Hollywoodból Las Vegasba, onnan Afrika dzsungeleibe vezetik őket. A rajzolt hősök az élő szereplőkkel szembeszállva is bebizonyítják, hogy helyén a szívük, és felkutatják Fraser eltűnt apját, sőt, ha már úgyis arra járnak, megoldják a misztikus Kék Gyémánt rejtélyét.

A Bolondos dallamok jól ismert, minden generáció által egyformán szeretett figurái és hús-vér színészkollégáik ismét meghódítják a mozivásznakat. Ha a Zűr az űrben kevés volt, most Újra bevetésen! Főszerepben a Talpig majomból és a Múmiákból ismert Brendan Fraser.

VOLT EGYSZER EGY MEXIKÓ
(Once Upon a Time In Mexico)
A magányos hős, a fegyverek virtuóza, akinek gitártokja halálos titkokat rejtett, eltűnt. Már csak a legendája jár szájról szájra a forró mexikói éjszakákon. Ám mikor egy kábítószer kartell gátlástalan főnöke, Barillo (Willem Dafoe) az állam elnökét is meg akarja ölni, egy korrupt, csupán személyes bosszújának élő CIA ügynök (Johnny Depp) felkutatja a hallgatag, titokzatos férfit, El Mariachit (Antonio Banderas). És újra megszólal az ismerős dallam. A napégette, elhagyatott utcákon, ismét ropogni kezdenek a fegyverek, golyózápor és tűzeső söpri tisztára a városokat. A Mariachi útját vér szegélyezi, a halál lovagol a nyomában. A legenda él. Nincs kegyelem, amíg a gitár el nem hallgat... Az El Mariachi és a Desperado mára legendává vált. A trilógia harmadik részében még látványosabb, még elképesztőbb a halálbalett, a főszerepben pedig ismét Antonio Banderas-t láthatjuk.

Deus ex machina
(Yadon ilaheyya / Divine Intervention)
A nemzetközi filmfesztiválokon óriási sikert aratott a palesztin rendező, Elia Suleiman alkotása, a Deus ex machina, mely a palesztin-izraeli konfliktust humorral átszőve dolgozza fel. A tiltott szerelem története Cannesban a Zsűri Díját és FIPRESCI-díjat nyert, Chicagóban elvitte az Ezüst Hugót, az Európai Filmdíjak közül pedig a legjobb nem európai filmnek járó elismerést söpörte be.

DECEMBER 13

St. Martin koncert, Arany Bika szálló, Debrecen

Nagy Feró és a Beatrice koncert, Josefina Blues Bell

DECEMBER 18

Filmbemutató
NEM FÉREK A BŐRÖDBE
(Feaky Friday)
Nincs is annál természetesebb, mint hogy egy kamaszlány és fiatalos anyja nem értik meg egymást. De semmiben. Dr. Tess Coleman (Jamie Lee Curtis) és a 15 éves Anna (Lindsay Lohan) nagyon másképp gondolkodik az élet nagy kérdéseiről: ruháról, frizuráról, zenéről és pasikról. Anna képtelen megérteni, hogy anyja miért nem szereti, ha ő egy rockegyüttesben játszik, a fáradt, agyondolgozott szülő viszont azt szeretné csemetéje fejébe verni, hogy egyáltalán nem tragédia, ha ő újra férjhez megy. Egy nap a szokásos veszekedés kissé elfajul. A másnap reggel viszont még kaotikusabb lesz: Anna Tess és Tess Anna testében ébred. Az elfoglalt pszichológus egy gimnáziumban és egy rockzenekarban valamint érdeklődő kamaszfiúk között kénytelen boldogulni, a vad tinilánynak viszont egy megfontolt vőlegénnyel valamint egy hisztis gyerekkel muszáj szembenézni. Az utóbbi egyébként az ő teste...

DECEMBER 25

Filmbemutató
APÓSOK AKCIÓBAN
(The InLaws)
Michael Douglas és Albert Brooks egy igazi franciás vígjátékban bolondozik! Mit szeret egy ortopéd orvos? A jól ápolt lábakat, a nyugodt, előre kiszámítható mindennapokat és a könnyű vacsorákat. Dr. Jerome Peyser (Albert Brooks) ezen kívül még azt is szeretné, hogy egy szem lánya igazi álomesküvőn mondhassa ki a boldogító igent választottjának. Akivel nincs is baj - csak az apjával. Mert a jövendő apóstárs (Michael Douglas) kissé zűrös figura. Számára egy átlagos nap reggeli pisztolypárbajból, délelőtti repülőgép-eltérítésből, ebéd után könnyű, pihentető autós üldözésből és este egy nemzetközi fegyvercsempész-banda leleplezéséből áll. Ő ugyanis - bár megpróbálja letagadni - a CIA legtitkosabb ügynöke. És sajnos, a munkája állandóan összekeveredik a magánéletével. Így aztán, míg az örömszülők gyermekeik lakodalmát készítik elő, kénytelenek részt venni néhány kalandban. Az egyikük élvezi, a másik pedig szeretne sírva fakadni. Mert amióta ez az ügynök megjelent az életében, ejtőernyővel kellett leugrania egy felhőkarcolóról, fel kellett falnia egy óriáskígyót, és most a fegyvercsempész-maffia főhadiszállásán kiderül, hogy a banda feje elvárja vendégeitől, hogy kis piros tangában vegyenek vele egy csiklandós fürdőt...

DECEMBER 26

Bródy János koncert, Budapest Kongresszusi Központ

DECEMBER 28

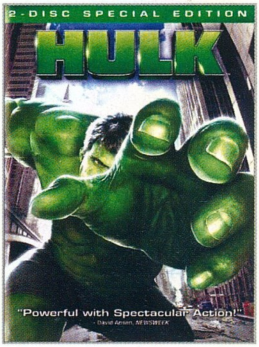
Ghymes karácsonyi koncert, Budapest Kongresszusi Központ

TERMINATOR 3 - A GÉPEK LÁZADÁSA (2DVD)

Rendező: Jonathan Moslow
Szereplők: Arnold Schwarzenegger, Claire Danes, Nick Stahl, Kristanna Loken
Hang: magyar (DTS), magyar, angol, (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (2:40.1)
Felirat: magyar, angol
Extrák: Audiókommentár a rendező és a főszereplők közreműködésével; Arnold Schwarzenegger bevezetője a filmhez; Kimaradt jelenetek; Bakiparádé; Interaktív vágószoba; Szöveges információk: Skynet adatbázis - Írásos dokumentumok a szereplőkről, a forgatásról, az alkotókról. Werkfilmek: Az HBO First Look werkfilmje így készült a T3 videójáték; Sztoribordok; Képgalériák;, Kisfilmek, Filmelőzetesek;

Egy évtized telt el, mióta John Connor segített megmenteni az emberiséget az ítéletnapon bekövetkező tömegpusztulástól. A 22 éves Connor most afféle törvényen kívüliként éli mindennapjait: otthon, hitelkártya, mobiltelefon és állás nélkül. Létezéséről semmilyen nyilvántartás nem tud. Így persze a Skynet - az egykor likvidálására és az emberiség elpusztítására törő, különlegesen fejlett robothálózat - sem tud hollétéről. Egészen mostanáig... A jövő árnyékából azonban most színre lép a T-X (KRISTANNA LOKEN), a Skynet valaha kifejlesztett legintelligensebb gyilkoló robotja. Az elődje, a T-1000-es félbehagyott munkájának befejezésére az időn át visszaküldött kiborg éppoly kegyetlen, mint amilyen elbűvölő emberi álcája. Connor egyetlen esélye a túlélésre maga a Terminator, vagyis titokzatos egykori merénylője. Együtt vagy győzedelmeskednek a technikai fejlettséget megtestesítő T-X felett, és megakadályozzák a fenyegető világvégét, vagy szembesülniük kell az apokalipszissel és az emberi civilizáció pusztulásával.

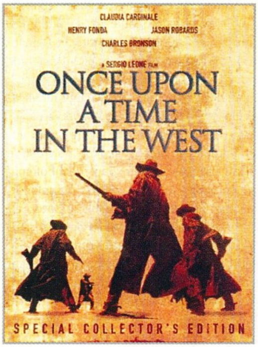
HULK (2 DVD)



Rendező: Ang Lee
Szereplők: Eric Bana, Jennifer Connelly, Sam Elliott, Nick Nolte, Josh Lucas, Lou Ferrigno, Stan Lee
Hang: magyar ((Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1; DTS),
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol
Extrák: Audiókommentár Ang Lee rendezővel; A haragon belül – A film megtekintése során lehetőség nyílik jelenetspecifikus werkfilmek megtekintésére; Kimaradt jelenetek; Így készült a Hulk. Kisfilmek; Dokumentumfilmek; Filmográfiák

Az elismert rendező, Ang Lee (Tigris és Sárkány) úgy filmesítette meg a HULK című klasszikus Marvel képregényt, hogy a nagyszabású, látványos trükköket felvonultató szuperhős-mozi elemeit a klasszikus Universal horrorfilmek sötét románcainak és tragédiáinak hangulatával ötvözi. Lee és stábja értelmezésében a HULK egyszerre szuperhős és szörnyeteg, vágyálom és rémálom, ily módon hűek maradtak a Stan Lee és Jack Kirby által megálmodott figura korai, felforgató szellemiségéhez, miközben kellő mértékben modernizálták a történetet, és a szereplőket mozgató veszélyeket és vágyakat a mába vetítették. Eric Bana alakítja a tudós Bruce Bannert, akit egy katasztrofális kísérlet utóhatásaként belső démonai átalakítanak. Az Oscar-díjas Jennifer Connely játssza Betty Rosst, akinek zsenialitása akaratlanul is segíti elszabadítani a Hulkot; Nick Nolte látható Banner briliáns apjának szerepében, aki tragikus örökséget hagy fiára, Sam Elliott pedig a szigorúan titkos katonai kutatóközpont parancsnokát testesíti meg.

VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT (2 DVD)

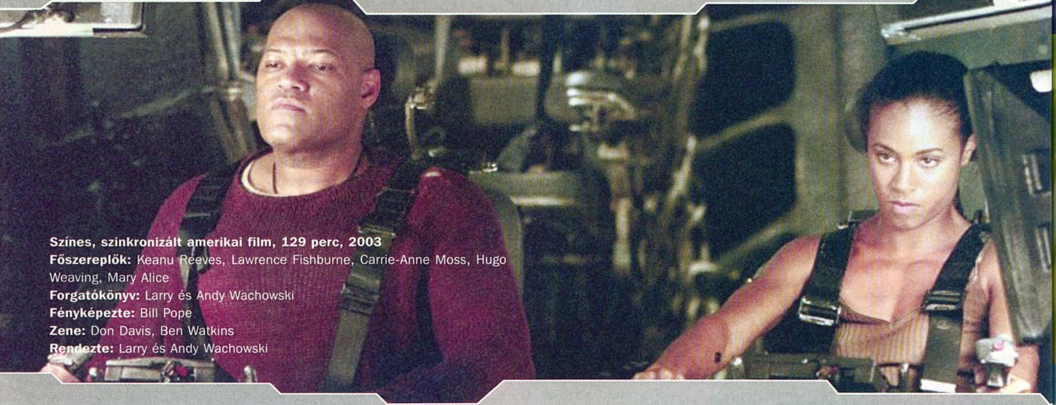


Rendező: Sergio Leone
Szereplők: Charles Bronson, Henry Fonda, Claudia Cardinale, Jason Robards, Gabrielle Ferzetti, Paolo Stoppa
Hang: angol (Dolby Digital 5.1), német, spanyol, francia (mono)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, arab, belga, bolgár, cseh, dán, finn, görög, héber, holland, horvát, izlandi, lengyel, norvég, román, spanyol, svéd, szerb, szlovén, török
Extrák: Audiókommentárok rendezők, filmtörténészek és Claudia Cardinale közreműködésével; Dokumentumfilmek; Kisfilmek; Képgalériák;Filmlőzetes

Egy titokzatos idegen érkezik egy vadnyugati porfészekbe. Szótlan, nyugodt figura, akit azonban mégis mindenki jobbnak lát elkerülni. Szúrós tekintete és az elmaradhatatlan szájharmonikából áradó különös dallam félelmet kelt az emberekben. Az idegen azért jött, hogy rendezzen egy régi adósságot a rettegett gyilkossal, Frankkel...
Frank egy vasút-társaság gátlástalan vezetőjének megbízásából jár városról városra, hogy egyengesse az épülő vasúthálózat útját: öljön meg mindenkit, aki akadályozza Morton, a vasúttársaság tulajdonosa terveit! Kezdetben mindenki arra gyanakszik, hogy egy jól ismert törvényenkívüli bandita, Manuel Gutierrez, vagy ahogyan jobban ismerik, a csejen felelős a brutális gyilkosságokért, és a harmonikajátékos is eleinte rajta akar bosszút állni bátyja halála miatt, de hamar kiderül, hogy a valódi tettes nem más, mint a jéghideg tekintetű Frank...
Sergio Leone western-műremeke egyike a rendező legismertebb és legjobb filmjeinek. Sokan - nem ok nélkül - a western-műfaj kikristályosodott eszenciájának tartják ezt a közel három órás eposzt. Ha csak egyetlen western-filmet láthatnál egész életedben, ez a film az, amit meg kell nézned! Most, a film bemutatójának 35. jubileumi évfordulóján felújított képpel és hanggal, méltó extra tartalommal jelenik meg DVD-n ez a kihagyhatatlan klasszikus!

MÁTRIX: FORRADALMAK

(THE MATRIX REVOLUTIONS)



Színes, szinkronizált amerikai film, 129 perc, 2003
Főszereplők: Keanu Reeves, Lawrence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Mary Alice
Forgatókönyv: Larry és Andy Wachowski
Fényképezte: Bill Pope
Zene: Don Davis, Ben Watkins
Rendezte: Larry és Andy Wachowski

E havi filmajánlónk kicsit eltér a szokásoktól, hiszen olyan filmről írok, amely már rég a mozikban van – ám mindenképp írni kell róla. Nemcsak, mert nagy felhajtás és várakozás övezte, hanem mert bemutatása óta a világ két táborra szakadt, egyesek istenítik, mások porig alázzák, és mialatt az USA-ban a vártnál szerényebb bevételeket termel, az öreg kontinensen rekordokat döntöget.

Kétségtelen, hogy a Mátrix-trilógia filmtörténelmet írt, ám sokak szerint ez főleg az első részre igaz. Tény, hogy mindenki, rendezők, producer, filmstúdió állítja, a három rész forgatókönyve a kezdetekkor készen volt, ám a Warner menedzsmentje csak az első részre bólintott rá azzal, hogy ha sikeres lesz, jöhet a folytatás. Ha ez igaz, szerintem a Wachowski-testvérek picit átírták, lekerekítették a végét, mely így teljesnek tűnik, és sokak szerint ebben hasonlít a Star Wars jelenséghez – jól megvagyunk a régi trilógiával, nincs szükség a további szájtépésre kereskedelmi embargókról, az Erő megmagyarázásáról és a többi. Valószínűleg ez a magyarázata a második rész sikertelenségének: az az elméleti rész, rengeteg dumával. A végén az Építész monológját bevallom, most is csak nyomokban értem. A harmadik rész láttán sem tisztább a kép – majd ha megjelenik DVD-n, egymás után megnézem őket, és jöhet a sakkozás...

Ami viszont kétségtelen, hogy talán a harmadik rész szolgál a legmonumentálisabb látvánnyal mind közül – épp ezért nyugodt szívvel ajánlom a mozit még azoknak is, akik nem látták az első két részt, és fogalmuk sincs az egész Mátrixról. Ők kis hátránnyal indulnak a versenyben, de a zioni csatajelenet elmossa a kérdéseiket, és belefeledkeznek a látványba. Nem vitatkozom senkivel a trilógia mondanivalóján, az egész értelmén, a részletek kibogozásán. Most még attól vagyok kész, amit a vásznon elém pakoltak. Betonnal megegyeztünk, hogy a jó George Lucas valószínűleg egy héten át végtelen szalagon fogja vetíteni ILM-es fiainak a filmet, mert CG-ben ilyet még sem ők, sem mi nem láttunk - egyedül ezért megéri elmenni a moziba. Ma, amikor gyengébbnél gyengébb filmek jönnek ki számolatlanul az álomgyár kapuján, azért ülök be a multiplex plüssülésébe, hogy az ezresemért hanyatt essek a látványtól. Sarkított a kijelentés, de ebben a kontextusban még világmegváltó sztori és/vagy mondanivaló sem kell, azt meghagyom a művészfilmeknek, az értékes, magvas alkotásoknak. A Mátrix „mélyanalízisét" is elteszem azen pillanatokra, amikor majd, mint fent írtam, együtt nézhetem meg a három filmet, főleg a második-harmadik részt. Most elegendő a technikai elemzés: a fiatal kora ellenére legendaként emlegetett John Gaeta trükkmester, és a hongkongi „drótkötél-különítmény" Woo-Ping Yuen mester vezérletével ismét félelmetes munkát végzett, a látványhoz, a remek fényképezéshez tökéletesen passzol a zene, és a szokásos színvonalú díszletek, jelmezek. Külön zseniális, ahogy az Orákulum szerepét az elhunyt Gloria Fostertől átvevő Mary Alice gesztusai, hanghordozása mennyire hű mása elődjének, mintha tényleg csak a test cserélődött volna ki...

A harmadik rész kapcsán mindenképp feltűnő, mennyi utalás van benne az első részből. A „diszkóbetörés" például másolata a filmtörténelmi előcsarnok-jelenetnek, végre Carrie-Anne Moss is bemutatja azt az átfordulós ugrást, amit az elsőben sérülése miatt két részletben vettek fel (és megjelenik még egyszer az első rész nyitójelenetében látott „levegőbe emelkedem és körbefordul a kamera" mozdulat is) – a rajongóknak érdemes odafigyelni ezekre a finomságokra. Még pár példa: amikor a Vasutast üldözik Morpheusék, látható egy „Tastee Wheat" hirdetés – az első részben ezzel példálózott Mouse a „bajnokok reggelije" leírásánál. Amikor Neo meglátogatja az Orákulumot, ugyanaz a dzsessz-standard hallható a jelenet alatt, mint az első találkozásnál: az „I'm Beginning to See the Light", azaz „Kezdem látni a fényt". Amikor elhozzák az Állomásról, ugyanúgy ülnek az autó hátsó ülésén Trinityvel, az elmosódó város képeivel a háttérben – sőt, még a fekete „déja vu" macska is feltűnik a végén, amikor helyreáll a rend, mint a „változás a Mátrixban" szimbóluma. És még egy apróság - a padon, ahol a zárójelenetben az Orákulum üldögél, egy kis tábla látható, rajta a felirat: "In memory of Thomas Anderson"...

Nekem bejött a Mátrix 3, és mindazoknak, akiket úgy küldtem moziba, hogy adják át magukat a látványnak, és kapcsoljanak ki minden mást. Meg kell tanulnunk filmet nézni, és ha tetszik, ha nem: remegő kézzel tényleg nem lehet bakancsot kötni...

]{redenc

ma milyen legyen a mobilod?

textboy.hu

Új csengések

Evanescence - Going Under	PG92583
Ludacris feat. Shawnna - Stand Up	PG92584
YoungBloodZ feat. Lil Jon - Damn!	PG92585
Ashanti - Rain On Me	PG92586
Sting - Send Your Love	PG92589
Lumidee - Never Leave You	PG92590
Linkin Park - Numb	PG92591
Emilio - Szállj csak, szállj	PG92592
Laze - Steppinout	PG92593
Red Hot Chilly Pappers - Universally Speaking	PG92594
Scooter - Maria	PG92595
Blue Man Group - The Current	PG92596
Lene - It's Your Duty	PG92597
Melanie C - Yeh, yeh, yeh	PG92598
Hooligans - Királylány	PG92599
Majka Papa - Dolgok v1	PG92610
Majka Papa - Dolgok v2	PG92611
Room 5 ft. Oliver Cheatham - Make Luv	PG92612
Girls Aloud - Life Got Cold	PG92613
ASB - Miss Perfekt	PG92569
Christina Aguilera and Lil Kim - Can't Hold Us Down	PG92570
Náksi vs. Brunner - Csak egy nap van	PG92571
Splash -Talán	PG92572
Ultrabeat - Pretty Green Eyes	PG92573
Marilyn Manson - This Is The New Hit	PG92574
Busted - Sleeping With The Light On	PG92575
Justin Timberlake - Señorita	PG92576
Évi - Jégbörtön	PG92577
Limp Bizkit - Eat You Alive	PG92578
Moby - Jam for the Ladies	PG92579
50 Cent - P.I.M.P.	PG92580
Dido - White Flag	PG92581
Black Eyed Peas - Where Is The Love?	PG92582
Staind - So Fare Away	PG92508
The Ataris - The Boys of Summer	PG92509
311 - Creatures (for a while)	PG92510
Pharrell feat. Jay-Z - Frontina	PG92511
50 Cent - P.I.M.P.	PG92512
Lil Jon & The East Side Boyz - Get Low	PG92513
Chingy - Right Thurr	PG92514
Ginuwine - In Those Jeans	PG92515
Panjabi MC - Jogi	PG92516
In-Grid - In-Tango	PG92517
Eros Ramazotti - Una emozione per sempre	PG92518
Desperado - Rajtad múlik	PG92519
Unique - Mozaik	PG92520
Pink & William Orbit - Feel good time	PG92521
Culture Beat - Mr Vain Recall	PG92522
Alizee - J en ai marre	PG92523
Stacie Orrico - Stuck	PG92524
Dare - Chihuahua	PG92525
Abraham Rousso - Amor v1	PG92526
Izis - Hódits meg	PG92527
Superbutt - Pioneer	PG92528
Sugarloaf - Hunny Bunny	PG92529
Sub Bass Monster - A mindent vivő sláger	PG92530
Eminem - Business	PG92531
Roy & Ádám - A boldogság egyszerű	PG92532
Gareth Gates - Spirit in the Sky	PG92533
Crystal - Jég a tűzben	PG92534
Abraham Rousso - Amor v2	PG92535

top 10

Panjabi MC - Jogi	MA92516
Scooter - Maria	MA92595
50 Cent - P.I.M.P.	MA92512
Dj Bobo - Chihuahhua	MA92410
Linkin Park - Faint	MA92464
L.L. Junior - Egyedül	MA92433
Metallica - St. Anger	MA92431
Sean Paul - Get Busy	MA92346
Desperado - Rajtad múlik	MA92519
Linkin Park - Numb	MA92591

Új logók

PG74585 PG74586 PG74595 PG74596 PG74618 PG74624 PG74631
PG74633 PG74636 PG74640 PG74654 PG74655 PG74670 PG74674
PG74681 PG74699 PG74701 PG74702 PG74703 PG74704 PG74706
PG74708 PG74709 PG74713 PG74714 PG74718 PG74719 PG74720
PG74721 PG74722 PG74723 PG74745 PG74746 PG74750 PG74752
PG74754 PG74755 PG74756 PG74757 PG74758 PG74759 PG74760
PG74761 PG74762 PG74763 PG74764 PG74765 PG74766 PG74781
PG74784 PG74785 PG74787 PG74788 PG74727 PG74729 PG74739

Logók alcatelre

PG50131 PG50132 PG50134 PG50135 PG50137 PG50138 PG50139
PG50140 PG50142 PG50143 PG50145 PG50200 PG50201 PG50205
PG50207 PG50208 PG50209 PG50212 PG50226 PG50232 PG50241

Több szólamú csengések

Bobby McFerin - Don't Worry	PG190309
T.A.T.U. - All The Things She Said	PG190310
Moby - Signs of Love	PG190311
Sting - Englishman In New York	PG190312
Police - Every Breath You Take	PG190313
Phil Collins - In the Air Tonight	PG190314
Ace Of Base - All That She Wants	PG190315
Ace Of Base - The Sign	PG190316
Alphaville - Big in Japan	PG190317
Beavis and Butthead	PG190318
Coldplay - Parachutes	PG190319
Destiny's Child - Say My Name	PG190320
Eminem - My Name Is	PG190321
Eminem - Real Slim Shady	PG190322
Eminem - The Way I Am	PG190323
Erotic - Max Don't Have Sex With Your Ex	PG190324
Fat Joe feat. Ashanti - What's Luv	PG190325
G. Verdi - Aida	PG190326
Hungária - Csókkirály	PG190327
Joy - Touch by Touch	PG190328
Kiss - I Just Wanna Rock 'n Roll	PG190329
Limp Bizkit - Stuck	PG190330
Linkin Park - Pushing Me Away	PG190331
Meseautó	PG190332
New Order - Blue Mondays	PG190333
Peter Gabriel - Sledgehammer	PG190334
Puff Daddy feat. Usher - I Need a Girl	PG190335
Puff Daddy - Satisfy You	PG190336
Simple Minds - Alive and Kicking	PG190337
Sugar Ray - Abracadabra	PG190338

06-90-629-999

- SMS-ezd el a kiválasztott csengés kódját a fenti számra!
- SMS-ben küldünk egy Wap könyvjelzőt vagy címet.
- Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá
  Ha nem Nokiás vagy, írd be a telefonod böngészőjébe, és látogass oda!
- Töltsd le a csengést!

TOP 10

PG100703 PG100718
PG100772 PG100777
PG101046 PG101083
PG101110 PG101171
PG101172 PG101248

Új képüzik

PG104622 PG104675 PG104676 PG104681
PG104688 PG104801 PG104812 PG104814
PG104820 PG104823 PG104826 PG104836
PG104846 PG104848 PG104849 PG104851
PG104852 PG104853 PG104855 PG104856
PG104863 PG104869 PG104871 PG104876 PG104878 PG104891 PG104898
PG104907 PG104908 PG104928 PG104929 PG104930 PG104931 PG104935
PG100509 PG100515 PG100971 PG100989 PG100990 PG100996 PG100998
PG101000 PG101001 PG101021 PG101023 PG101028 PG101355 PG101356

Vezetékes telefonról:

06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot, add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

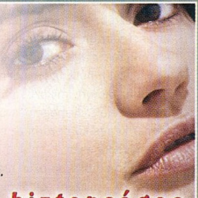
SMS-ben:

06-90-626-626

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Siemensnél írd: PG91318 SI

Találj társat sms-ben!

SMS-ben küldd a **PGTARS** szót a **06-90-631-666** számára! Rendszerünk ekkor megkérdezi Tőled a saját és keresett partnered legalapvetőbb adatait, és máris SMS-ezhetsz a legjobban hozzáillőkkel.



gyors • hatékony • biztonságos

Az SMS díja csak 76 FT+áfa

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

200 000, 300 000, 500 000 FORINT + OLDTIMER MINI MORRIS!

MINI KVÍZ

NYERJ 200, 300 VAGY AKÁR 500 EZER FORINTOT + EGY KLASSZIKUS, OLDTIMER MINI MORRIST!

Indulj a Mini Kvízben, ahol összesen 1 millió forint nyeremény, plusz egy eredeti Mini Morris vár! Nyerj most!

KÜLDD A PGMINI SZÓT A 06-90-631-050 SZÁMRA!

PGMINI

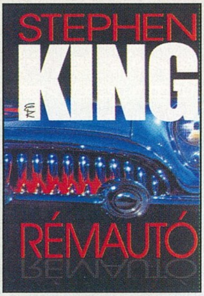
0690631050

MINI KVÍZ MAXI NYEREMÉNYEKKEL

Telefonos információ: 06-70-7070-535 (SMS díja csak 76Ft+áfa) TeleMedia Kft.

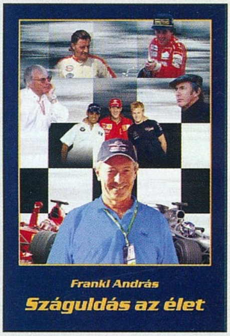
HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. • HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. A több szólamú csengés díja 799 Ft+áfa/SMS. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

STEPHEN KING - RÉMAUTÓ



A King rajongók idén igazán nem panaszkodhatnak, alig érkezett meg kis hazánkba a Peter Straubbal közösen alkotott Fekete Ház, egy hónap elteltével már itt is van a mester újabb saját munkája: a Rémautó. Először megpillantva a könyvesboltok kínálatában, a pénzszag az, ami megcsaphatja az ember orrát. Ezúttal azonban könnyen becsaphat minket a „szaglásunk" ugyanis nem a szépemlékű Christine újrakiadott változatával van dolgunk, hanem egy teljesen új rémtörténettel. A hasonlítás és az esetleges tévedés azonban nem véletlen, hiszen a borzalmak ezúttal szintén egy különös járgány személyében törnek ránk. Kingtől – aki állandóan Maine-be helyezi történeteit - szokatlan módon ezúttal Nyugat-Pennsylvaniában kalandozhatunk, ahol egy 1954-es Buick 8-as Roadmaster szedi ártatlan áldozatait. Ned nagy valószínűséggel az autó közreműködésével veszíti el rendőr apját, akit nem hagyott nyugodni a különös eseményeket produkáló jármű. Hősünk felnővén igyekszik a rejtély végére járni, és ezáltal a feltáruló múlt rettenetes eseményeket vetít az olvasó elé. Akinek volt szerencséje a már említett másik szörnyeteghez, az akár ismerősként is üdvözölheti a történetet, mely ugyan más, mégis kísértetiesen hasonlít elődjére. Erről maga az író gondoskodik, hisz az akkor jól bejáratott módon merülhetünk el a történetben, ezzel is erősítve az igazi kinges hatást. Kötelező darab, a horror királyának újabb nagyszerű alkotása.
A könyv végeztével pedig érdemes megfogadni egy hasznos tanácsot: "Ne feledje bezárni a garázst!".

FRANKL ANDRÁS - SZÁGULDÁS AZ ÉLET

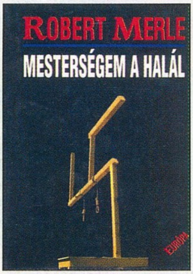


A Forma 1-es versenyek veterán szakkommentátoraként megismert Frankl András első könyve, Forma 1 Sztorik címen 1994-ben jelent meg. A siker nyomán sorozattá bővült könyv-széria egészen 1998-ig adott mindig új olvasnivalót a technikai sportok kedvelőinek. Most öt éves szünet után írta meg a szerző legújabb könyvét, Száguldás az élet címmel, melyben természetesen sok szó esik a Forma 1-ről is, de azon túl más érdekes témák is terítékre kerülnek.

Ilyen például Bernie Ecclestone, a Forma 1 korlátlan urának története, vagy az illegális Cannonball versenyről szóló fejezet (az Ágyúgolyó-futam filmek ihletői a való életben), melyben saját élményeit meséli el az Amerika keleti partjaitól egészen a Csendes-óceánig tartó száguldásról. Kiderül még, hogyan kerültek kedves kollegájával, Dávid Sándorral együtt egy Rolls-Royce fényképezés kapcsán börtönbe 1983-ban, vagy kórházba Indianapolisban 2003-ban. Mi minden történt 1966 és 2003 között Monacóban, és még sok más érdekesség, ami nincs rajta az Interneten.

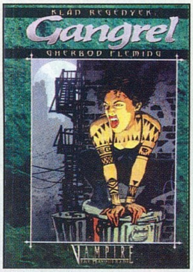
A szerzővel készített interjúnkat és az exkluzív képeket megtalálhatjátok a DVD mellékleten lévő Autószimulátorok rovatban.

ROBERT MERLE - MESTERSÉGEM A HALÁL

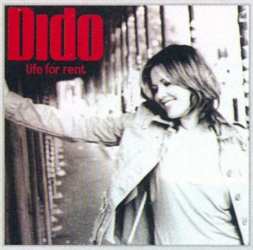


A sok fantasy, horror és egyéb „földöntúli" olvasnivalón túl néha nem árt valami komolyabbal is foglalkozni. A sokat emlegetett, a világirodalom részének tartott könyvek ugyanis nem minden esetben – sőt! – jelentenek unalmas sorokat. Ezek a könyvek, amellett, hogy – a maguk módján – igenis szórakoztatóak, többet is adnak, mint néhány kellemes, egy másik világban eltöltött órát. Elgondolkodtatnak, olyan ismeretek közölnek, melyek tudatában talán könnyebben megértünk bizonyos dolgokat. Ennek nagyszerű példája Robert Merle regénye, mely egy mindenki által ismert korba, helyzetbe repít minket. Dúl a II. világháború, a föld országainak nagy része harcban áll, távol az igazi csatáktól emberek ezrei, milliói menetelnek a halálba, s van, aki vezeti őket. Sokat olvastunk már ezekről a kegyetlen, elfajzott emberekről, kialakítottunk róluk egy képet, mely akár egyetlen szóval is jellemezhető: szörny. Merle azonban nem csak bemutatja őket, minket varázsol egy ilyen ember bőrébe. Átéljük a borzalmakat, azt, miként képes egy példás családapa, egy ember, munkája részeként más embereket ártatlanul a halálba vezényelni. A könyv nem könnyű olvasmány, gyakran megbotránkoztatja, már-már taszítja olvasóját. De éppen ez az, ami az igazi erejét adja a regénynek. Ezekről a dolgokról ugyanis nem lehet beszélni, nem lehet csak úgy leírni, előadni valakinek, ezt át kell élni. Az író ebben segít, s ha a könyv végére értünk, talán kicsit másképp látjuk majd a dolgokat, új nézőpontokat ismerhetünk meg, és talán felfoghatjuk a felfoghatatlant.

GHERBOD FLEMING - GANGREL (KLÁN REGÉNYEK III.)



A hónapok óta tartó Vampire: The Masquerade ismertetőnkben elérkeztünk a Gangrel klánregényhez, mely értelemszerűen a harmadik kötet a tizenhárom részes történetfolyamban. Az egymással párhuzamosan futó, majd összekapcsolódó Torreador és Tzimisce után ezúttal egy új szálon haladhatunk tovább, melyben megismerhetjük a vámpírok társadalmának egyik legfurcsább csoportosulását. Ők a Gangrel klán, magányos, egyszerűen élő népek, akik a természetben érzik a legjobban magukat, és igyekeznek távol maradni a többi vértestvér politikai és hatalmi játszmáitól. Jelen regény egy olyan vérszívó életébe kalauzol el minket, aki – egy hamarjában elkövetett Ölelés következtében - nincs tisztában saját természetével, vámpírságával, és elkeseredetten kapaszkodik megmaradt emberségének utolsó morzsáiba. A vámpírok világa azonban kegyetlen szabályokra épül, melyben a gyengéknek nincsen hely, így mindenkinek, a tudatlan Ramonának is meg kell küzdenie az életért, miközben belülről a bestia is igyekszik átvenni a hatalmat a teste felett. A megoldás pedig sürgető, mivel a veszély minden oldalról hamar képes körbezárni az embert, s ebben a játékban nagyon ritkán adódik második esély.
A monumentális sorozat újabb kötete ismét érdekes történetet nyújt az olvasónak, újszerű oldalról megmutatva a vámpírok kegyetlen világát. Elődeihez hasonlóan a Gangrel is megállja a helyét társai nélkül, de egyes momentumok, megjegyzések csak a teljes egész ismeretében nyújtanak tökéletes összképet.



DIDO - LIFE FOR RENT

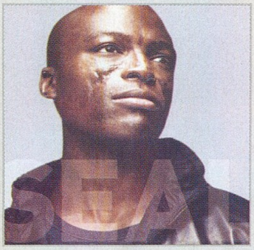
Mikor először halottam a fantasztikus hangú énekesnőt, még Eminem mellett segített be az akkor agyonjátszott Stan című slágerbe. Akkor még nem sejtettem, hogy egy kivételes tehetségű hölgy tűnt fel a szőke rapbetyár oldalán, aki csak kölcsönvette saját dalához a Thank You refrénjét. Hamarosan azonban a kezembe, majd egy lejátszóba került a debütáló album, a No Angel, és attól a pillanattól kétségem sem volt afelől, hogy egy kivételes, eredeti hangzással rendelkező művésszel gazdagodott a popzenei paletta. Az igazán jól sikerült korong dalai – mind Dido saját szerzeményei - azóta is jó párszor felcsendültek, ha egy kicsit nyugodt, pihentető zenére vágytam. Nem is olyan rég pedig megérkezett a folytatás, a Life for Rent, és amint lehetett, lecsaptam rá. Mondanom sem kell, egyáltalán nem csalódtam az újabb zenei anyagban. Dido nem kísérletezett semmilyen új hangzás kialakításával, a jól bevált úton és módon készítette el második albumát, ami ugyanolyan jóra, ha nem jobbra sikerült, mint a bemutatkozó lemez. Tizenhárom dal, egy óra tökéletes zenei összeállítás, kifejezetten azokra a délutánokra, mikor az ember csak szeretne egy kicsit kikapcsolni, eldőlni és csak hallgatni valami élvezetes muzsikát. Akik eddig is szívesen hallgatták a szőke hölgyemény kellemesen bódító hangját, azok most sem fognak rosszul járni, akik pedig valamilyen oknál fogva eddig nem futottak össze egyetlen dalával sem – van ilyen? – nyugodtan tehetnek egy próbát.

STING - SACRED LOVE

Az angol úriembert valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, nehéz lenne ugyanis elképzelni, hogy akadhat olyan - a zenei életet akár csak távolról figyelő – személy, aki ne hallott volna Stingről. Az idősebbeknek talán még a Police-ban eltöltött néhány éve ugrik be, míg a fiatalabb korosztály előtt már szólókarrierje miatt vált ismerté. Sting 1984 óta folyamatosan - több zenei díjjal és egy lovagi címmel a háta mögött – örvendezteti meg rajongóit újabb és újabb lemezeivel. A 2001-ben megjelent All this Time koncertanyag után – melyet a 2001. szeptember 11.-ei események emlékére adott -, két év szünetet követően jelentkezett új albumával, a Sacred Love-val. A tíz vadonatúj szerzemény ismét a szerelem, a szeretet és a hit témáiból merít, a Fullánktól megszokott többnyire némi mondanivalót is rejtő dalszövegekkel és igényes zenével. A korong egyik legkellemesebb szerzeménye a Mary J. Blidge közreműködésével előadott Whenever I Say Your Name, mely igen jól elegyíti mindkét előadó saját stílusát. A Craig Daviddel közösen előadott Rise and Fall után úgy tűnik, Sting szívesen énekel duettet RnB sztárokkal, sajnos azonban az említett másik dal ezúttal kimaradt a repertoárból, ha ezt a számot szeretnénk hallgatni, bizony Mr. David új lemezére is be kell ruháznunk. Ettől függetlenül azonban az album egy igazán jól sikerült darab, rajongók számára kötelező, de a színvonalas rockzene kedvelőinek is megfelelő választás.

SEAN PAUL - DUTTY ROCK

A december havi CD-ajánló harmadik előadója, Sean Paul nem számít a szakma igazi nagy öregjének, sőt, a zenei világ a 2003-as év nagy befutójának tartja, melyet mi sem bizonyít jobban, mint a 2003-as MTV Europe Music Awards Év felfedezettje díja. Ez azonban nem azt jelenti tegnap robbant volna be a szakmába, ugyanis Sean bizony nem ma kezdte el a zenélést, már 1996-ban is ismertnek számított, azonban csak Jamaikában. Ő azonban nem adta fel, nem elégedett meg a világ egy szeletkéjével, folyamatosan gyártotta saját dalait és a különböző mixeket, így hamarosan beszivárgott az Államok zenei listáira, ami, lássuk be, nem kis teljesítmény. 2001-ben már mint a harmadik legjobb reggae előadót tartották számon, idén nyáron, pedig már mindenki az általa előadott Get Busyre ropta a diszkókban, ahol első számú kedvencé vált. Hamarosan a kereskedelmi rádiók is felvették a játszási listáikra, innen, pedig már csak egy lépés volt, hogy maga az album, a Dutty Rock is hatalmas siker legyen. A nyári sláger azonban nem szabad, hogy bárkit is megzavarjon, ugyanis ez a populárisabb darabok közé tartozik, míg maga a teljes lemez – mely mintegy 20 tracket tartalmaz – összességében egy ízig-vérig reggae album, így nem biztos, hogy mindenkinek azt fogja nyújtani, amit attól az egy számtól remélt. De aki nyitott az újra, egy igazán egyedi zenei stílussal és kiváló képviselőjével lehet gazdagabb, ha szemet vet erre a lemezre.



SEAL - SEAL IV

Végül a negyedik befutó, de még véletlenül sem az utolsó: Seal. Legújabb lemezének egyszerűen csak egy sorszámot adott címként – Seal IV -, jelezvén, elérkezettnek látta az időt, hogy negyedszer is a nagyérdemű elé tárja szerzeményeit, és megörvendeztesse rajongóit kiemelkedően egyedi hangjával. Sean Paulhoz hasonlóan ő is volt már az év felfedezettje, de tizenkét évvel ezelőtt, 1991-ben. Azóta igen sok víz lefolyt már a Dunán, és a szakma többször is Grammy-díjakkal emlékezett meg a fekete énekes tehetségéről. Ő pedig folyamatosan készítette a jobbnál jobb szerzeményeket: Crazy, Killer, Future Love Paradise, Kiss From a Rose. Mind olyan számok, melyek be kell, hogy ugorjanak az embernek, melyek a maguk idejében igazi bombaslágernek számítottak, s még ma is szívesen fogadja őket a hallgatóság. Az még a jövő zenéje, hogy a negyedik korong is rejt-e hasonló sikereket – bár a My Vision igen hamar a listák élén landolt -, de akik nem az unalomig játszott dalok miatt szerették meg Sealt, azoknak biztos, hogy nem fog csalódást okozni az új lemez sem. Tizenegy igazán kiforrott, eredeti hangzásvilágú szám vár ránk, ötven percnyi olyan zene, mely tökéletes kikapcsolódást és olyan hangulatot nyújt, melyek oly jellemzők az eddig megjelent Seal albumokra. Változás tehát nem történt, a melankónikus, és pörgősebb, energikusabb számok kiváló összhangban váltogatják egymást, ezzel is ösztönözve az embert, hogy egymás után akár többször is nekifusson a lemez végighallgatásának.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Végre megérkezik PC-re is a játék, amelynek Xbox-verziójáról az volt a sajtó véleménye, hogy a legjobb dolog, ami az elmúlt tíz évben a Star Wars világával történt... Szerepjáték a Baldur's Gate készítőitől, amelyben jedi lovagként járhatunk a végére egy galaktikus összeesküvésnek. A 200 órányi játékidő, a szabad játékmenet és a meglepetésekkel teli történet könnyű kezelhetőséggel és látványos grafikával párosul. Xboxon biztos Év Játéka-jelölt, a PC-s verzió pedig az ígéretek szerint még jobb lesz...

LOCK ON

Nagyon régen nem készült már igazi hardcore repülőgép-szimulátor, a Lock On megjelenésével azonban vége a rajongók kényszerű diétájának! A játékban nyolc modern harci repülőt vezethetünk az amerikai F15-től az orosz Mig 29-ig, a Fekete-tenger térségében egy elképzelt konfliktus légi csatáiban. Az eredeti gépek után modellezett grafika, hangok és fizikai tulajdonságok a lehető legaprólékosabban követik a való életet, így a játék igazi kihívást jelent majd a karosszék-vadászpilótáknak.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Az év legjobban várt akciójátéka, amelyben a perzsa herceg a Tigris és Sárkány-stílusban tér vissza a monitorokra! A játék nemcsak grafikájával hódít, de játékmenetbeli ötleteivel is új színt visz a műfajba: a történet az Idő homokja körül bonyolódik, magunk is uralni tudjuk az időt. Az időlassításra és gyorsításra, jövőbelátásra, vagy az idő visszatekerésére egyaránt szükségünk lesz, ha le akarjuk győzni a világot fenyegető varázslót. Tapasztalataink a játék előzetes verzióival Év Játéka-gyanús alkotást sejtetnek...

ARMED & DANGEROUS

Várhatóan a karácsonyi szezon legvidámabb játéka érkezik a LucasArts műhelyéből. Egy pszichotikus robotból, egy hibbant szuperhősből, egy humanoid vakondból és egy szuperbűnözőből áll össze világmegmentő kis csapatunk, célunk pedig minden idők legnagyobb bűnesetének felderítése egy intergalaktikus háború kellős közepén. Pergő akció és frenetikus humorral felturbózott kalandrészek váltogatják egymást a játékban, ahol a létező legőrültebb fegyverekkel kell utat törnünk magunknak a végső győzelem felé.

A következő teljes játék:

ARX FATALIS

Adjuk össze az Ultima Underworld forradalmi 3D-s kivitelezését a Diablo könnyed játékmenetével, egy fantasy regényeket megszégyenítő történettel, és adjunk hozzá zseniális varázslatrendszert: az eredmény az Arx Fatalis, következő számunk teljes játéka! A mindössze egy éve megjelent RPG látványos grafikával és fantasztikus hangulattal várja, hogy egy hős megmentse Arx birodalmát a démonoktól, és a pusztítás istenének eljövetelétől...

Minimális gépigény: Pentium III-500 MHz, 64 MB RAM, 16MB-os grafikus kártya, 750 MB HDD

Bónusz karácsonyi ajándék teljes játék!

DEFENDER OF THE CROWN DIGITALLY REMASTERED EDITION

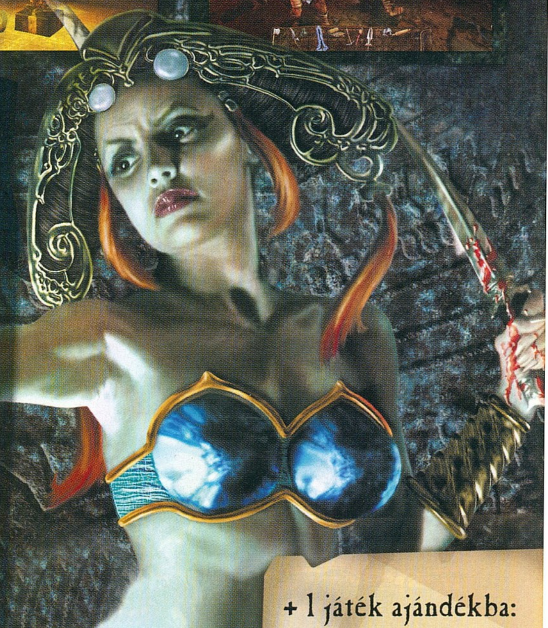
A legnagyobb klasszikus a körökre osztott stratégiai játékok történelmében! Oroszlánszívű Richárd halála után Anglia a hatalomra törő hadurak polgárháborújába süllyed... a trón egy zseniális stratégára vár, aki bajvívásban és várostromban is jeleskedik, és Robin Hood aktív segítségével legyőzi a szász és normann lovagokat. A legendás játék felújított grafikával és hangokkal várja a nosztalgiázókat, és azokat, akik annak idején kimaradtak a Defender-korszakból.

Minimális gépigény: Pentium II-300 MHz, 64 MB RAM

A következő PC GURU teljes játéka:

Arx Fatalis

Az Arx Fatalis bámulatosan összetett fantasy-világgal rendelkező szerepjáték, hangulatos történettel és kellemes kezelőfelülettel. Feladatod megakadályozni egy titkos szekta követőit abban, hogy feltámasszák Akbaa-t, a káosz istenét, ezzel Arx világát a démonok kezére juttatva. Föld alatti erődökben kell harcolnod goblinok, trollok és más különleges lények ellen, ami a first-person nézőpontnak köszönhetően élvezetes kardcsatákat eredményez, mágikus képességeidet kihasználva pedig - a Black&White-hoz hasonlóan - te magad rajzolhatod a varázsjeleket.



Kisebb hibái ellenére borzasztóan élvezetes játék, csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szereti a számítógépes RPG-ket."

PC Gamer - 85% "

"Ha egész évben csak egy RPG-re lenne időd, a Morrowindet ajánlanánk. Ha kettőre, a második biztosan az Arx Fatalis."

Adventuregamers.com - 90%

"A minőség és a profizmus a játék minden pillanatában elkíséri a játékost. A műfaj legszebb hagyományait új ötletekkel és egyedi megoldásokkal ötvöző Arx Fatalis elkápráztatja a stílus rajongóit"

PC Game World - 92%

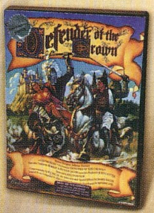
"Fantasztikus grafika, realisztikus környezet, briliáns varázslat-rendszer és nagyszerű hangulat - ha harcközpontú RPG-re vágysz, nincs jobb választás az Arx Fatalisnál!"

PC Zone - 83%

"Fantasztikus, ahogy a fejlesztők elkapták a klasszikus Ultima Underworld hangulatát!"

GameSpot - 84% (olvasói szavazatok alapján: 91%)

+ 1 játék ajándékba:



Defender of the Crown

A következő PC GURU 2003. december 19 -én jelenik meg.

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Főszerkesztő-helyettes: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Hanula Zsolt (Hancu)
Hardver-szerkesztő: Kovách Kornél
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Gáspár Péter

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8136 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 15252 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900)**, átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.**

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPEST MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft.*** biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

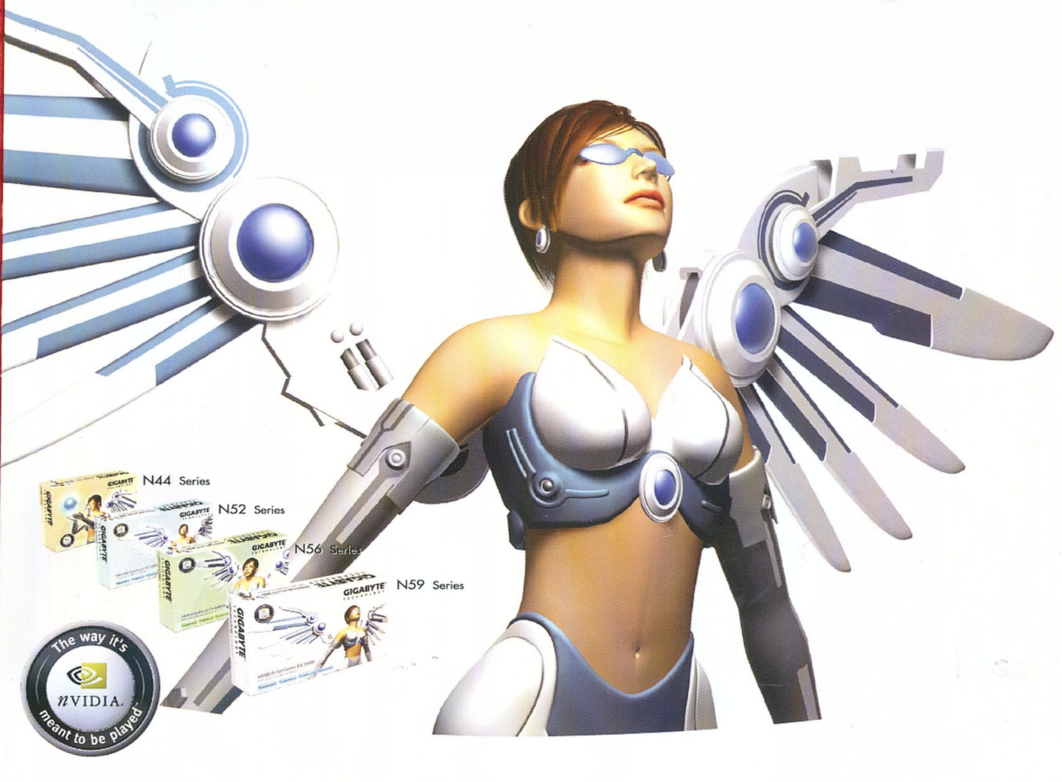
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Phoenus™

Irány a jövő!

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator



NVIDIA GeForce FX5950 Ultra GV-N595U256V

- nVidia GeForce FX 5950 Ultra grafikus processzor
- támogatja az új 8-szoros AGP-t és a legfissebb DirectX 9-et
- Integrált 256MB DDR memória
- DVI-I, TV-kimenet és D-Sub csatlakozók
- videódigitalizálás támogatása szerkesztéshez (VIVO)
- három szuper játék és a PowerDVD 5.0

NVIDIA GeForce FX5700 Ultra GV-N57U128D

- nVidia GeForce FX 5700 Ultra grafikus processzor
- támogatja az új 8-szoros AGP-t és a legfissebb DirectX 9-et
- Integrált 128MB DDR II memória
- DVI-I, TV-kimenet és D-Sub csatlakozók
- három szuper játék és a PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.:+361-451-3543
Fax.:+361-451-3532

* These speed settings are not guarenteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

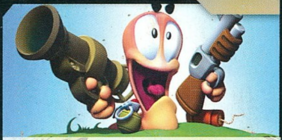
PC GURU Tartalom:

20 játékvideó
12 kipróbálható játékdemó
21 rovat cikkekkel

Call of Duty

játékteszt

Worms 3D



játékteszt

Gyűrűk ura: A király visszatér

exkluzív játékteszt

Max Payne 2

játékteszt

Silent Hill 3

játékteszt + végigjátszás

XIII

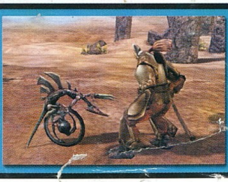
játékteszt

További előzetesek: Vampire: Bloodlines • Lock On • Painkiller • Prince of Persia
További ismertetők: Empires: Dawn of the Modern World • Etherlords 2 • UFO Aftermath • NASCAR Thunder 2004 • NFS Underground • Railroad Tycoon 3 • The Sims: Abrakadabra • Hidden and Dangerous 2
Hardver cikkek: Nokia újdonságok • Komplett konfigurációk • Laptopok tesztje • A Linux, mint munkaállomás • Matrox RT2000/2500

CD és DVD tartalom:

Exkluzív: C.I.A. - A titkos hadsereg 2. rész - Árulók (A Discovery Channel filmje) • Így készült a XIII
Demók: Age of Mythology: Titans • NFS Underground • Beyond Good & Evil • Agon - magyar felirattal! • Gorky Zero: Beyond Honor - Magyar nyelven • stb.
Magyar feliratos animációk: Broken Sword 3 • Pacific Assault

teljes játék:

Etherlords

Fantasztikus csaták lebilincselő drámája, bámulatosan animált harcosok és páratlan, igazi kihívást jelentő játék.